「Halo 2」「DOAU」2大ゲーム総力特集&特製ドレスアップシート！

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2005 JAN. 1月号

特別定価 630Yen

ファミ通.com

特報

メタルウルフカオス

ガングリフォン アライドストライク

アウトラン2

キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～

スパイクアウト バトルストリート

メックアサルト2

ギルティギア イスカ

スター・ウォーズ リパブリックコマンド

ウルトラバスルボブル

新作！

Forza Motorsport

メタルスラッグ4

ソニック メガコレクション プラス

Mr.インクレディブル

総力特集

世界でもっとも詳しい攻略情報！

Halo 2

コスチュームをすべて集めろ！ CPU戦を攻略！

DEAD OR ALIVE Ultimate

攻略

ファントムダスト

ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース

フェイタルフレームII クリムゾンバタフライ

ヒットマン：コントラクト

トゥルー・クライム：STREETS OF LA

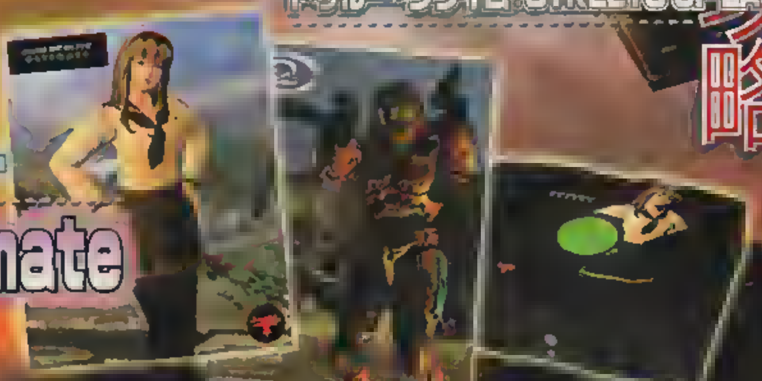
特別付録

キミのXboxに貼ろう！

Xboxドレスアップシート

① DEAD OR ALIVE Ultimate

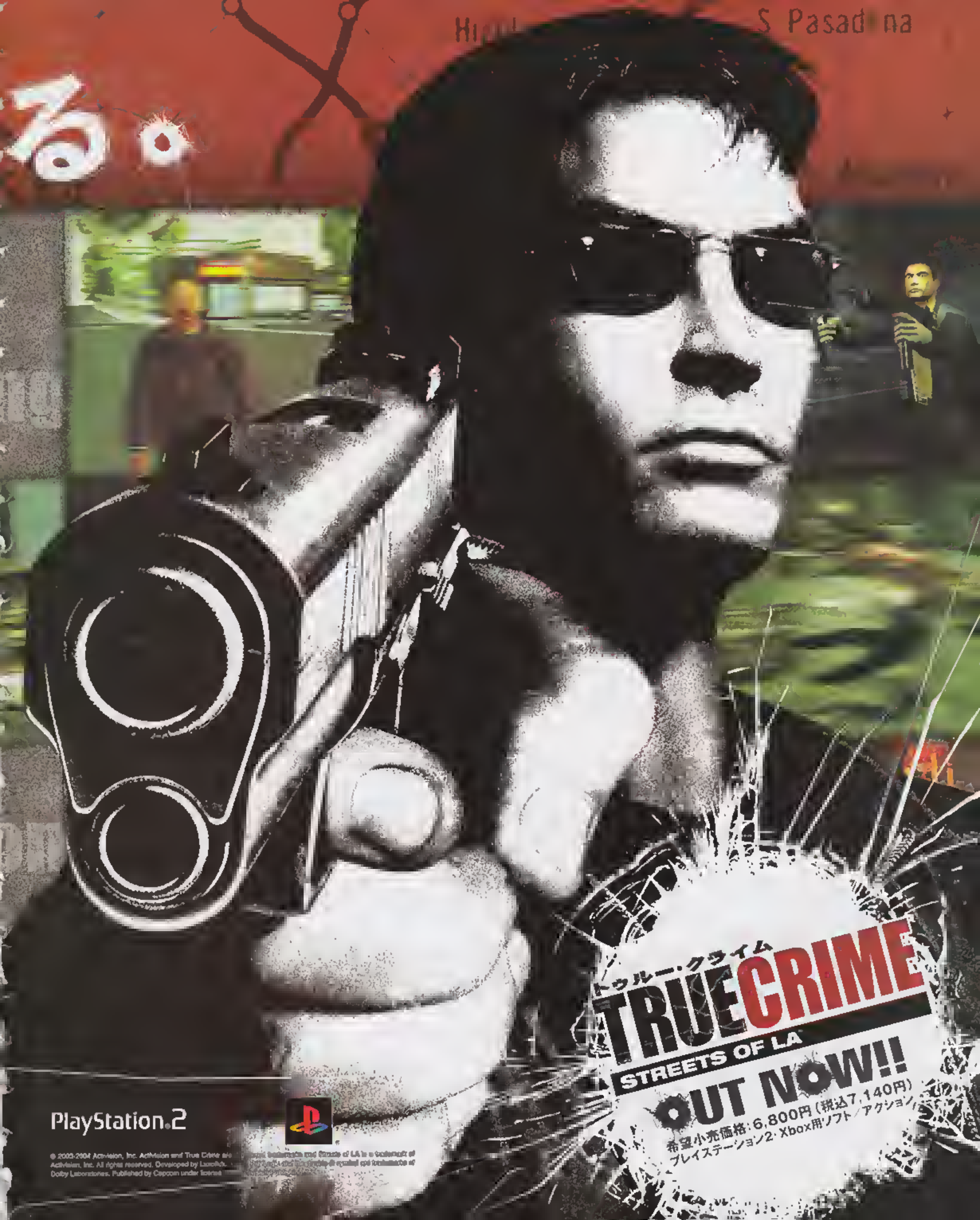
② Halo 2




古の謎を追い求め、この星を狙う侵略者。
選ばれし戦士が今、迎え撃つ。
XBOX
BUNGIE
XBOX LIVE
CERO 15
www.xboxhalo2
HALO 2
希望小売価格 6,800円(税抜)
好評発売中


HALO 2
地球から平穏な日々が消え去る。


Beverly Hills
自由を超える、
自由があ
Car Chase
そびえ立つダウンタウンのビル群、西海岸の
ヴェニスビーチにハリウッド
完璧に再現されたロサンジェルスを舞台に、
一匹狼の刑事ニック・カンが、チャイニーズ・
マフィアとロシアン・ギャングに立ち向かう。
格闘、カーチェイス、銃撃、多彩なアクションを
繰り出し、思うがままド派手に暴れまくれ。
止める者など、誰もいない。
LAを舞台に、ルール無き世界を生きろ。
ACTIVISION.
CERO 18
CAPCOM
XBOX
株式会社カプコン


S Pasad na
トゥルー・クライム
TRUE CRIME
STREETS OF LA
OUT NOW!!
希望小売価格:6,800円(税込7,140円)
プレイステーション2・Xbox用ソフト/アクション
PlayStation.2
© 2003-2004 Activision, Inc. Activision and True Crime are
Activision, Inc. All rights reserved. Developed by Luxoflux.
Dolby Laboratories. Published by Capcom under license



GUNGRIFFON Allied Strike



スキルを駆使して、敵兵器軍団を撃破せよ!
Xbox *Live* に完全対応した、
アクションシューティング

テクモ
アクションシューティング
Xbox *Live*™:オンライン対戦、協力プレイ
2004年12月16日発売予定 希望小売価格 **6,600円**(税抜)

スパイクアウト バトルストリート



最大4人、オンライン協力プレイを体感せよ!
自分流にキャラクターをカスタマイズできる、
リアルタイムオンラインバトル。

セガ
オンラインアクションバトル
Xbox *Live*™:オンライン協力プレイ
2005年発売予定 希望小売価格 **6,800円**(税抜)



Xbox® プラチナパック 3

好評発売中 **19,000円**(希望小売価格 税抜)

Xbox 本体に、ブリンクス 2、トップスピン、
プロジェクト ゴッサム レーシング 2(プラチナコレクション)、
ヘイロー(プラチナコレクション)の人気4タイトル、
そしてDVD再生キットと Xbox *Live* の2ヶ月間無料カードを
セットにしたバリューパックです。

※パッケージは、実際のものと異なる場合があります。

BUNGIE FROM SOFTWARE TECMO SEGA

XBOX

it's good to play together

XBOX LIVE


HALO 2
メタルウルフカオス
HALO® 2
あの伝説のゲームが進化して帰ってきた!
オフラインでもオンラインでも、ハードウエア性能を
極限まで引き出したマルチアクションバトル。
マイクロソフト
SFシューティングアドベンチャー
Xbox Live™:オンライン対戦、スコアランキング
好評発売中 希望小売価格 6,800円(税抜)
METAL WOLF CHAOS
重火器が織りなす、破壊のカタルシス。
アメリカ合衆国大統領となり、真の正義と自由を取り戻せ。
破壊戦闘アクションゲームが登場。
フロム・ソフトウェア
破壊戦闘アクション
Xbox Live™:コンテンツダウンロード、スコアランキング
2004年12月22日発売予定 希望小売価格 6,800円(税抜)
熱いぜ!!
本能を刺激する、バトルシーンが目白押し


跳馬・美女・絶景
Xbox Live™で新たな伝説を走れ。
ドライビングゲームという1つの歴史を創った
「アウトラン」、その正統な後継たる
「アウトラン2」がついに降臨! アーケードそのままの
クオリティ、家庭用ならではの追加要素、
Xbox Liveによる火花散るバトル、
ドライブゲームの最高峰がここに誕生!!
SEGA PRESENTS
OutRun2
OutRun2
○セガ ○ドライビング
○Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応
○好評発売中
○希望小売価格 6,800円(税抜)
コレクターズパッケージ
初回生産限定特典：レア音源楽曲(14曲)収録
「OutRun2 Sound Tracks -SIDE B-」・ライナーノート
CERO 全年齢
SEGA
Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
©SEGA,2003-2005 All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARROW logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc
©2004-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox ロゴ, Xbox Live, Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE

オレを超えられるか。
大決戦！ Xbox *Live*™

ますます盛り上がる、Xbox *Live* 対応のアーケード強力タイトル。全タイトル特典つきコレクターズパッケージで、続々登場中だ。今ならXbox *Live* 2ヶ月間無料カードが付いて、さらにヒートアップ必至。あの日のコーフンよ、甦れ！

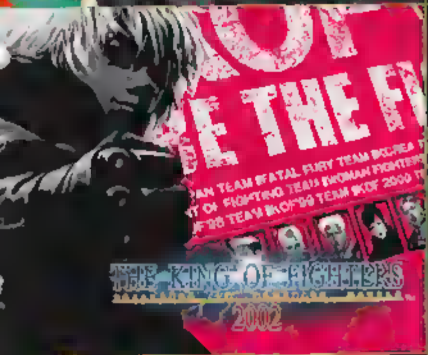




ウルトラパズルボブル

特典XX、入ってる。

- タイトー　アクションパズル
- Xbox *Live*：オンライン対戦、ランキング対応
- 1月27日発売予定
- 希望小売価格 4,800円（税抜）



THE KING OF FIGHTERS 2002

特典XX、入ってる。

- SNKプレイモア　対戦格闘
- Xbox *Live*：オンライン対戦、ランキング対応
- 今冬発売予定
- 希望小売価格 4,800円（税抜）



GUILTY GEAR ISUKA

ギルティギアイスカ小辞典、入ってる。

- アークシステムワークス　対戦格闘
- Xbox *Live*：オンライン対戦、スコアランキング対応
- 2004年12月16日 発売予定
- 希望小売価格 4,800円（税抜）



SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

ポストカードセット、入ってる。

- SNKプレイモア　対戦格闘
- Xbox *Live*：オンライン対戦、ランキング対応
- 好評発売中
- 希望小売価格 4,800円（税抜）



PSYVARIAR 2 EXTEND EDITION

特製ポストカード、入ってる。

- サクセス　縦スクロールシューティング
- Xbox *Live*：スコアランキング対応、リプレイデータアップロード・ダウンロード
- 好評発売中
- 希望小売価格 4,800円（税抜）

※コレクターズパッケージは、限定版のため数に限りがございます。店頭にてご確認ください。

Xbox *Live* 2ヶ月間無料キャンペーン*

キャンペーン対象の Xbox *Live* 対応タイトルに同梱されている「Xbox *Live* 2ヶ月間無料カード」で Xbox *Live* に登録すれば、2ヶ月間 Xbox *Live* の基本サービスを無料で利用できます。

＊キャンペーンの詳細は、ホームページ上でご確認ください。 http://www.xbox.com/jp/Live　＊キャンペーン対象ソフトにはシールが貼られています。
Xbox *Live* のご利用には、Xbox 本体、ブロードバンド環境、クレジットカードが必要です。

キャンペーンサイトに集まれ！ www.xboxarcade.jp

XBOX
it's good to play together



昨日の敵は、今日の友。
ライバル
ベニート
お仕事：タムタム団リーダー
武　器：ひみつ
特　技：空間操作
（スペースコントロール）
性　格：お宝大好き！
BLiNX 2
BATTLE OF TIME & SPACE
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース
ブリンクス
お仕事：タイムスイーパー
武　器：時間掃除機
特　技：時間操作
（タイムコントロール）
性　格：曲った事が大嫌い！
ブリンクスがさらにパワーアップして帰ってきた！しかも前作でライバルだったタムタム団も今度は主人公に大抜擢。おなじみ一時停止、巻戻し、早送りなど「時間操作」に加えて、タムタム団の特技はその名も「空間操作」。離れた場所にワープしたり、ブラックホールで敵を攻撃したり。空間操作を駆使して敵地に潜入し、お宝を盗み出そう！協力プレイや対戦プレイもできる、バラエティ満載の新感覚アクション「ブリンクス2」いよいよ発売！
www.xbox.com/jp/blinx2/
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース
2004年11月18日発売予定
希望小売価格
¥4,800
（税抜）
XBOX
it's good to play together
CERO 全年齢
ARTOON
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft、Xbox、Microsoft Game Studiosロゴ、Blinxは、Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です

C O N T E N T S

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850（営業局）

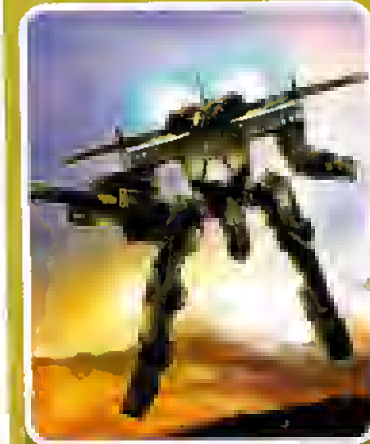
スペック内 記号の見かた

● プレイ人数
最大4人＝本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人＝システムリンク時は、最大16人プレイの意
―― ――＝ともにプレイ人数が未定の場合

● 対称年齢内 コンテンツディスクリプター（内容表示）アイコン
＝恋愛　＝恐怖　＝飲酒・喫煙
＝セクシャル　＝ギャンブル　＝麻薬
＝暴力　＝犯罪　＝言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
OP＝オンライン プレイ
OP 最大8人＝オンラインプレイは、最大8人の意
OP ――＝オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL＝コンテンツダウンロード
VC＝ボイスチャット
SR＝スコアランキング

COVER



「GUNGRIFFON Allied Strike」
©2004 TECMO,LTD./GAME ARTS/KAMA DIGITAL ENTERTAINMENT
デザイン：山本和幸

特別付録
① DEAD OR ALIVE Ultimate
② Halo 2
Xbox ドレスアップシート



ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

Famitsu-Xbox EXPRESS Vol. 035

ファミッウ エックスボックス エクスプレス

緊急検証!!

『Halo 2(ヘイロー2)』などの良質なタイトルが牽引
年末商戦のXboxはハード&ソフトとも出足好調!!

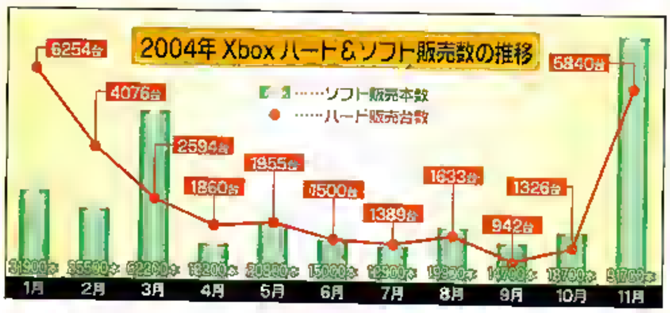
今年もあとわずかとなり、いよいよ年末商戦も本格化してきた。例年、この時期はゲーム市場がもっとも賑わうときだけに、Xboxにかかる期待も大きいものがある。それでは、Xboxの年末商戦の出足はどうだったのだろうか。販売データをもとに検証してみることにしよう。

まず驚かされるのは、Xbox本体の好調ぶり。11月に入ってからの販売台数が5840台と、前月から4倍以上の伸びを記録。さらに、ソフトの総販売本数も91700本と、こちらも前月に比べて5倍以上。ソフトは今年に入っていちばんの数字なのだ。集計は11月14日までの結果なので、今後さらに伸びるだろうことが予想される。まさに、『DEAD OR ALIVE Ultimate』(以下『DOAU』)や『Halo 2(ヘイロー2)』効果といったところ。

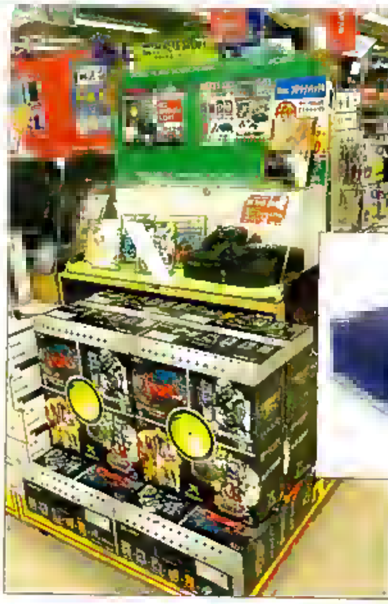
そこで、ビックカメラ新宿西口店のゲームコーナー主任、内田隆史氏にXboxの感触を聞いてみた。

「本体に関しては、かすみちゃんブルーが好調で、発売2日目で完売しました。その後Xboxプラチナパック3の発売まで買い控えがあるかとも思ったのですが、販売台数はあまり落ち込んでいない。『Halo 2』で遊ぶのを待ちきれなかったユーザーさんが多数お求めになったみたいですね。ソフトでは、『DOAU』はこちらの想定どおりだったのですが、『Halo 2』が予想以上でした。東京ゲームショウなどのプロモーションにより、ソフトの楽しさに気づかれた方が多かったみたいですね。Xboxに関しては、12月以降も質の高いソフトが揃っていますので、大いに期待できると思いますよ」

人気タイトルにも恵まれて、11月の出足はかなり好調なことが明らかになったXbox。この年末商戦は、これからも大いに期待できそうだ。



Xbox本体とソフト この年末はともに絶好調



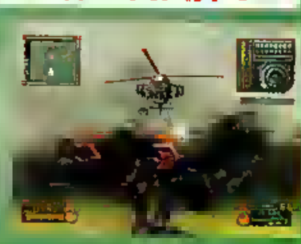
←満を持して発売された、Xboxプラチナパック3。「『Halo 2(ヘイロー2)』人気などもあり、この冬は少しづつじわじわと売れていくのではないでしょうか」(内田氏)とのこと。



↑限定5000台で発売されたかすみちゃんブルーは、11月のXbox市場を牽引した。ほとんど完売状態で、『DOA』シリーズの人気を改めて見せつけた形となったのだ。

この年末はまだまだ期待作が目白押し!

好調なスタートを切ったXbox陣営だが、この年末はまだまだ期待作がいっぱい。『GUILTY GEAR ISUKA』や『METAL WOLF CHAOS』など、粒ぞろいのタイトルが控えているのだ。さらには、本誌がお手元にあるころにはすでに発売されている『Xbox ビデオチャット』なども話題を呼びそう。



↑年末の期待作のひとつ、フロム・ソフトウェアの『METAL WOLF CHAOS』。

記者の目

「いまはいいタイトルでハードを選ぶ時代ですね」というビックカメラの内田隆史氏の言葉が印象的だ。販売データを見てもらえればわかるとおり、順調なスタートを切ったXboxの年末商戦だが、その好調ぶりは、『DOAU』や『Halo 2(ヘイロー2)』といった、良質な作品に支えられてのものであることは間違いない。この年末は、ニンテンドーDSやPSPなどの新型携帯ゲーム機に加え、国民的ソフトのプレイステーション2用『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君』が発売される。まさに空前絶後の盛り上がりぶりが予想されるが、我らがXbox陣営も、かなり善戦するのではないか。そして、12月はもとより、来年1月以降にも、マイクロソフトの『メック アサルト 2:ローンウルフ』やセガの『OutRun2』、ジャレコの『キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～』などといった良質のタイトルが多数予定されている。この11月の勢いを駆って、Xboxが着実に普及していくことを期待したい。

Championshipの詳細なども判明！このひと月はまさに『Halo 2』三昧！

ついに11月11日に発売された『Halo 2(ヘイロー2)』。北米におけるソフトの予約本数が、ゲーム史上最高の150万本を記録するなど、発売まえからさまざまな話題を提供していた同作。その人気ぶりを見せつけるように、このひと月はまさに『Halo 2』関連の話題がてんこ盛り！　イベントや体験会など、まさに『Halo 2』三昧だったのだ。そこで、このひと月の『Halo 2』関連の動きをまとめてみたぞ。

さらに、『Halo 2』の大きなふたつの大会の詳細が判明した。合わせて紹介することにしよう。『Halo 2』熱は当分おさまりそうもない！



↑Games Japan Festa 2004 in OSAKAでは、マスターチーフがその雄姿を見せ、大人気に。

速報1 『Halo 2』ONLINE CHAMPIONSHIP Japan 日本オンライン最強決定戦開催決定!!

『Halo 2(ヘイロー2)』のオンライン大会の開催が決定したぞ！　しかも、予選1回あたりの参加人数が500名という、かつてない規模での大会となるのだ。優勝者には豪華賞品が用意されているとか。

開催概要

開催期間 2004年12月～2005年2月

開催日程
① 『Halo 2』ONLINE CHAMPIONSHIP Japan《個人大会予選ラウンド グループA》
日程：12月17日(金)　午後7時開始(予定)　ゲームモード：Slayer
② 『Halo 2』ONLINE CHAMPIONSHIP Japan《個人大会予選ラウンド グループB》
日程：2005年1月下旬(予定)
③ 『Halo 2』ONLINE CHAMPIONSHIP Japan《クラブ大会＆個人大会 決勝ラウンド》
日程：2005年2月下旬(予定)

参加資格 『Halo 2』の購入者で、Xbox Liveに加入しているユーザー

速報2 Xbox Championship Vol.5～Halo 2～詳細決定!!

Xbox最大のイベント"Xbox Championship Vol.5～Halo 2～"の詳細がついに判明した。地区予選は2005年1月から全国9カ所にて開催される。個人戦の優勝者には、賞金50万円など、総額100万円以上の豪華賞品が用意されているのだ。団体戦のルールについての詳細などは、Xbox公式サイト(http://www.xbox.com/)、もしくは12月中旬より店頭に貼られるポスターなどで確認してほしい。

開催概要

開催日程 地区予選大会/2005年1月29日(土)～2月26日(土)の土日
全国決勝大会/2005年3月上旬予定

開催場所 地区予選大会(全国9店舗)
【北海道地区】ビックカメラ 札幌店
【関東地区】ソフマップ 秋葉原本店
ソフマップ GIGASTORE大宮店
ビックカメラ 新宿西口店
【東海地区】ビックカメラ 名古屋西店
【関西地区】ソフマップ 日本橋4号店
ソフマップ GIGASTOREなんば店ザウルス1
ビックカメラ なんば店
【九州地区】ビックカメラ 天神2号館

全国決勝大会：東京（会場未定）

対戦方法 トーナメント(勝抜き)方式
【個人戦】最大16人対戦　ゲームタイプ：Slayer、15Kill(予定)
※15人を倒した段階で対戦終了。その時点での得点で順位決定。Kill数の設定は変更になる場合あり。　ステージ：未定
【団体戦】チーム構成：1チーム未定名　ゲームタイプ：未定
ステージ：未定

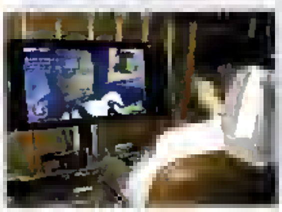
参加資格 とくになし(ただしゲーム操作のできる方に限る)

1 『Halo 2』がGAME AWARDS FUTUREを受賞

優れた家庭用ゲームを表彰する第8回CESA GAME AWARDS。そのGAME AWARDS FUTUREに『Halo 2』が選ばれた。これは、9月に開催された東京ゲームショウ2004に出展された未発売タイトルを対象に、来場者の投票で決定されるもの。ほかの受賞作品には、プレイステーション2用ソフトの『ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君』などの人気作が並んでおり、いかに『Halo 2』が来場者からの注目を集めているかが明らかになった。

2 迫力のプレイを満喫！『Halo 2』プレス先行体験会

ソフトの発売を目前に控えた11月9日、都内にあるパイオニア本社にて"『Halo 2』プレス先行体験会"が開催。パイオニアとドルビーラボラトリーズのが共同で行ったこのイベントでは、5.1チャンネルサラウンドシステムを活用しての迫力のある『Halo 2』のプレイが満喫できたのだ。国内において『Halo 2』を取り仕切るマイクロソフトの井上倫明氏は、「『Halo 2』のようなFPSのゲームは、視覚情報だけではなく、背後の敵を音で察知するといった聴覚の要素も重要になります。画面だけでは感じられない臨場感を、5.1チャンネルサラウンドを通して感じてもらいたいですね」とコメントしていたぞ。



↑5.1チャンネルのプレイを堪能できた。

3 ついに北米にて『Halo 2(ヘイロー2)』発売！

『Halo 2』がついに北米にて発売！　発売日の11月9日午前0時には、ニューヨーク・タイムズスクエアのトイザらスにて発売記念イベントが開催され、盛大なカウントダウンが行われたのだ。その日、いち早くソフトを入手しようと500名以上のファンが列を作った。会場にはゲスト(？)として登場したマスターチーフの姿も。

また、マイクロソフトでは『Halo 2』の発売初日24時間の販売本数が、アメリカとカナダを合わせて240万本を記録したと発表。さらに、売上金額がエンターテイメント業界の小売史上新記録となる1億2500万ドル(約132億円)を達成したことを明らかに。マイクロソフト コーポレーションのコーポレート バイスプレジデントのピーター・ムーア氏は「単に当社にとってすごいゲームというだけではなく、業界全体にとっても画期的な出来事です」と語った。

ニューヨークで開催されたカウントダウンイベントが大盛況！





↑←巨大なスクリーンで発売までのカウントダウンを行った(左)。ピーター・ムーア氏がマスターチーフとうれしそう(上)。

Xbox News Headline

今号のおもなニュース 10月21日～11月19日

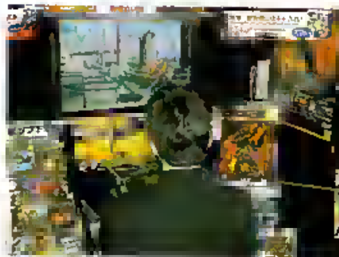
このひと月のあいだに起こったXbox関連のニュースを紹介。今回はさまざまな場所で話題を発見。ユーザーに向けた大事なお知らせもあるぞ。

"Xbox Arcade"タイトルを使った店頭トーナメントが開催！

11月13日、Xboxのアーケード移植タイトルを使ったゲーム大会"Xbox Arcade Titles 店頭トーナメントVol.2"が、東京のビックカメラ新宿西口店と大阪のビックカメラなんば店で開催された。今回の種目は、SNKプレイモアの『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』。優勝者には"Xboxプラチナパック3"がプレゼントされるとあって、参加者たちはみな気合十分で臨んでいた。

さらにこのあと、Xbox Liveを使って東京と大阪の優勝者、準優勝者合計4人による東西対抗戦も実現！ハイレベルな攻防がくり広げられた。これを制したのは東京代表のプレイヤー"ブリリアント"さん。店内大会と合わせ、みごと2冠を獲得したのだ。大会中、プレイヤーのボイスコミュニケータに相手会場の歓声が伝わってくるなど、Xbox Liveならではの臨場感を感じられる大会だった。

東京と大阪の達人がXbox Liveで激突！





⬆➡優勝した"ブリリアント"さん（右の写真）。Xbox Liveを通じて、両会場の盛り上がりを体感することができたのだ。

裏原宿に"a.ji.t.(アジト)"がオープン

カプコンが、都内の裏原宿にあるキャットストリート沿いに、"a.ji.t.(アジト)"という名のアンテナショップをオープンした。店頭には『トゥルー・クライム:STREETS OF LA』や『Grand Theft Auto』がデザインされた看板などが飾られ、誰でも気軽に足を運ぶことができるようになっている。店内は入場無料。両タイトルの試遊台で自由にプレイすることができる。また、人気タイトルのグッズも展示されており、欲しいグッズをPCでオーダーすることも可能。プロジェクターを使ってゲームの最新情報も公開されているぞ。なお、このショップは、2005年3月までの期間限定で、金、土、日曜および祝日(年末年始は除く)にオープンしている。コンセプトとなるタイトルは、2005年1月に変更される予定だ。



⬆丸テーブルの上に試遊台がある。落ち着いた雰囲気で楽しめる大人のスペースだ。

ゲーム学会全国大会に丸山氏が参加

11月13日、大阪国際大学でゲーム学会の第3回全国大会が開催された。今回の大会テーマは、"ゲームのアーカイブ構築を目指して"。同学会の会長である大阪電気通信大学教授の対馬勝英氏は、講演の中で「学会に参加する多くの方々の意見を集約してゲームに関するアーカイブを構築し、ゲームの評価、作成に関する基盤作りを目指す」と語った。ゲームについてのさまざまな情報を整理、集約して、今後の研究や開発に役立てていくことの重要性を示したのだ。

つぎに、"ゲームアーカイブへの招待"と題されたパネルディスカッションが実施。そのパネラーとして、マイクロソフトのXbox事業本部長である丸山嘉浩氏も参加した。丸山氏は「こういうプロジェクトは、お金を長く、どこから集めてくるかが問題。CESA(社団法人コンピュータエンタテインメント協会)などの機関が役に立つのではないか」とコメント。そのほかにも活発な意見が交わされ、ゲームアーカイブを構築するためのさまざまな方法が検討された。



⬆研究者たちが顔を並べる中、丸山氏がゲームメーカーの代表として意見を述べた。

『ファントムダスト』待望のサントラ発売！

エンディングテーマに俳優のヴィンセント・ギャロの作品を起用して話題となった、マイクロソフトのアクションゲーム『ファントムダスト』。そのクールな超能力世界を凝縮したCDアルバム『ファントムダスト　オリジナル・サウンド・トラックス』が、サイトロンディスクより発売されたぞ。価格は2625円[税込]。ギャロ自身が歌う『Yes I'm Lonely』はもちろんのこと、ゲーム未収録曲も含めた全22曲が収録されているのだ。ゲームミュージックにクラシック音楽を組み込んだという、新機軸のサウンドをたっぷりと味わい尽くそう！

➡初回特典として、特製スキルカードが封入されているぞ。



アルバム名：『ファントムダスト　オリジナル・サウンド・トラックス』
レーベル：サイトロンディスク
価格：2625円[税込]
初回特典：特製スキルカード

TOPIC 『ストリートファイター アニバーサリーコレクション』に不具合が判明

カプコンの『ストリートファイター アニバーサリーコレクション』に一部不具合が判明。『ストリートファイターIII サードストライク』においてサウンドのBGM設定を'ORIGINAL'に変更すると、ヒューゴーステージのBGMが正常に作動しない'というもの。同社は不具合を修正した商品との交換を予定しているが、修正版の完成までに約1ヵ月以上かかる見込み(11月2日発表時点)。問い合わせは以下まで。［カプコンユーザーサポートセンター］電話06-6946-3099(受付時間:午前9時～正午、午後1時～午後5時30分　土日、祝日を除く)

TOPIC 『ファントムダスト』のコンテンツダウンロードが開始

Xbox Liveを使った『ファントムダスト』のコンテンツダウンロードサービスが開始。これにより20種類の新スキルが追加されるほか、スキルのバランス調整が行われる。ダウンロードを行った人と行っていない人どうしでは、Xbox Liveでの対戦ができなくなるので注意しよう。

TOPIC 『Halo 2(ヘイロー2)リミテッドエディション』の外箱に記載ミス

マイクロソフトから発売中の『Halo 2(ヘイロー2)リミテッドエディションXbox Live同梱版』の外箱に記載ミスが判明。裏面内容物の欄に"◆頭脳対戦ライブ"とあるが、実際には入っていない。同社によると、『頭脳対戦ライブ』はユーザーの要望により送付するとのこと。詳しくは、以下に問い合わせるかXbox公式サイトでチェックしよう。［Xboxカスタマサポート］電話0570-019-602(受付時間:午前10時～午後6時　土日、祝日、休業日を除く)

Xbox公式サイト ▶▶▶ http://www.xbox.com/

やじ馬ニュースX

板垣氏みずからが語る『DOAU』発売延期の真実！ すべてはゲームの品質を少しでも上げたいという信念から

2003年のE3で電撃的に発表されるや、一貫して高い人気を保ち続けてきたテクモの『DEAD OR ALIVE Ultimate』(以下『DOAU』)。ところが、紆余曲折のすえに発売日もいよいよ10月28日に決まり、ようやくあとは発売を待つばかりだと思われた10月25日になって、思わぬリリースがゲームファンを震撼させた。『DOAU』の発売日が1週間延期されるというのだ。延期の理由は「マイクロソフト株式会社の製作上の遅れ」によるものであるという。そんな土壇場の前代未聞の事態を経て、『DOAU』は11月3日に発売。発売初週だけで50000本以上を販売するという大ヒットを記録した。

そんな『DOAU』発売直後に、本誌編集部に連絡が入った。聞けば、板垣氏が発売延期の真実を明らかにしてくれるのだという。そこで、記者は、一路テクモに赴いた——。



↑板垣氏の情熱を傾けて開発された『DOAU』。Xboxユーザーは幸せ者だ。

DVD生産の段階で思わぬ不具合が発生

——最終的に、ソフトの発売日が1週間延期されたわけですが……。

板垣 発売延期に関しては、まずはソフトを心待ちにしてくれていたユーザーのみなさん、ならびにショップなどの流通関係者に、多大なるご迷惑をかけたことをお詫びします。

——発売延期の理由についてですが、実際にはどのようなことが？

板垣 日本版のDVDをプレスする工場で、CRCチェックサムのファームウェアがエラーを起こして、生産に入ることができなかったんです。つまり、DVDを生産するまえに、オリジナルのデータとプレス用のデータの合致が確認できて初めて、生産に入ることができるのですが、なぜか"合致しない"というエラーが出てしまった。それで、生産に入ることができなかったんです。

——理由などは判明したのですか？

板垣 一切不明です。日本版以外はほかの国で生産されたのですが、こういったエラーは一切出ませんでした。ほかの国で『DOAU』が当初の予定どおり発売されたのは、そういった事情によります。実際、ほかの国で日本版の生産をしようかと、本気で思ったくらいです。もちろん、一部でウワサされているような、新潟中越地震の影響は一切ありません。

——不可抗力の部分もあった？

板垣 もちろん、本来はこのようなことがあっても、生産に支障をきたさないように、十分なスケジュールをとるのが理想であることは、我々も理解しています。しかし我々Team NINJAは、スケジュールがギリギリになることによって生じるリスクと品質とをはかりにかけた場合、やはりどうしても品質を取らざるをえなかったんです。それがユーザーに対する最大のサービスだという確固たる思いもありました。

——とにかく品質ありきであると？

板垣 マイクロソフトは今回の延期の理由については、自分たちの責任であると発表しましたが、そのような状況に追い込んだのは、まさに我々の責任であると思っています。むしろ、人知のおよぶ範囲でベストを尽くしてくれたマイクロソフトには、感謝すべきだと思っているくらいです。ですが、このようなことが起きたいまでも、「我々は品質こそがすべてだという考えかたに変わりはない」ということは明言しておきます。今後もTeam NINJAはユーザーの方に満足していただけるような作品を作り続けるつもりでいますので、期待していてください。



↑『DEAD OR ALIVE』シリーズの生みの親にしてXboxの牽引役でもある。

テクモ
Team NINJA リーダー
板垣伴信氏

スケジュールと品質とをはかりにかけた場合 やはりTeam NINJAは品質を取らざるを得ない

●XBOX-ism WINTER 2004 プレゼント！●

9月に開催された東京ゲームショウ2004の会場で配布され、来場者に大好評だった"XBOX-ism WINTER 2004"。このDVDを、マイクロソフトの提供により5名にプレゼント！ 『Halo 2(ヘイロー2)』を始めとする、人気タイトルの体験版や映像など収録された、とってもお得なDVDなのだ。希望者は官製はがきに①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤電話番号、⑥職業を明記のうえ、以下あて先までお送りください。締切は12月25日当日消印有効。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

おもな収録内容

体験版：『ブリンクス2：バトル・オブ・タイム＆スペース』、『METAL WOLF CHAOS』、『Forza Motorsport』
映像：『Halo 2(ヘイロー2)』、『Fable』、『ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～(仮題)』『Sudeki』、『OutRun2』、『スパイクアウト バトルストリート』など。



↑3つの体験版と20の映像素材が収められたレアアイテムだ。

あて先はこちら ▶ 〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「XBOX-ismプレゼント」係

新潟中越地震義援のお知らせ

新潟中越地震の被害報道を見るたび、編集部では心を痛めています。編集部から義援金を送らせていただくとともに、読者の皆さんの義援も併せて募らせていただきます。下の振込先を参照して、皆さんの義援活動をお願いいたします。

諸注意

①第四銀行、北越銀行、大光銀行、JA(農業協同組合)・JAバンク新潟県信連及び住友信託銀行の各本支店における窓口での振込手数料は無料になります。
②労働金庫は全国の労働金庫の窓口での振り込み手数料は無料になります。
③新潟信用金庫は新潟県内の信用金庫の窓口での振込手数料は無料になります。
④上記以外の他金融機関からの振り込み手数料は有料扱いになります。
⑤①、②、③の金融機関のATM及びインターネットバンキングでの振り込み手数料は有料になります。
⑥郵便局窓口での振替手数料は無料ですが、ATM及びインターネットバンキングでの振込手数料は有料となります。

義援金取り扱い口座

金融機関	口座番号	口座名
第四銀行県庁支店	(普)1262027	新潟県災害対策本部
北越銀行県庁支店	(普)248088	
大光銀行新潟支店	(普)2215887	
新潟県信連本店	(普)0002256	
新潟県労働金庫新潟南支店	(普)0628655	
新潟信用金庫出来島支店	(普)1016247	
住友信託銀行新潟支店	(普)7126903	
郵便局	00510-8-725	

現金での受付は以下の名所で行っています。
●新潟県出納局管理課決算・資金係……新潟県新光町4番地1　県庁10階
●日本赤十字社新潟県支部……新潟市関屋下川原町1丁目3番12号
※受付時間は、土曜、日曜、祝日を除く午前9時から午後5時までです。

受付期間：平成16年10月25日(月)から平成16年12月30日(木)まで
問い合わせ：新潟県出納局管理課決算・資金係 ☎025・280・5484
日本赤十字社新潟県支部 ☎025・231・3121

Xboxソフト売上ランキング TOP 10



[illegible]ランキングは上位5タイトルが初[illegible]「DOAU」と「Halo 2(ヘイロー2)」はかなりの[illegible]を記録し、今年い[illegible]のランキングに。本体のほうも[illegible]目に5060台を販売し、今年いちばんの数字。まさに、かすみちゃんフル一効果。この好調ぶりを維持していきたいところだ

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	11月3日	56004	56004
2	—	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	11月11日	29235	29235
3	—	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	11月11日	2610	2610
4	—	ストリートファイター アニバーサリーコレクション	カプコン	10月28日	1989	1989
5	—	トゥルークライム:STREETS OF LA	カプコン	10月28日	1743	1743
6	5	ヒットマン:コントラクト	アイドス	10月14日	1235	2704
7	—	サイヴァリア2~Extend Edition~	サクセス	10月28日	1105	1105
8	7	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	1054	14639
9	4	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	10月7日	996	2549
10	8	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	7月29日	701	10439

集計期間:10月18日~11月14日
※このランキングはP112に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間:10月18日~10月24日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ヒットマン:コントラクト	アイドス	505
2	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	330
3	スター・ウォーズ バトルフロント	[illegible]	265
4	フル スペクトラム ウォリアー	マイクロソフト	189
5	ファントムダスト	マイクロソフト	183

2週目Best5 集計期間:10月25日~10月31日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ストリートファイター アニバーサリーコレクション	カプコン	1684
2	トゥルークライム:STREETS OF LA	カプコン	1330
3	サイヴァリア2 ~Extend Edition~	サクセス	566
4	ヒットマン:コントラクト	アイドス	338
5	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	289

3週目Best5 集計期間:11月1日~11月7日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	52401
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	414
3	トゥルークライム:STREETS OF LA	カプコン	251
4	ヒットマン:コントラクト	アイドス	230
5	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	222

4週目Best5 集計期間:11月8日~11月14日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Halo 2 (ヘイロー2)	マイクロソフト	29235
2	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	3603
3	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	2610
4	サイヴァリア2 ~Extend Edition~	サクセス	342
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball [illegible]	テクモ	309

ハード販売台数 10/18~11/14

- 10/18~10/24 330台
- 10/25~10/31 289台
- 11/1~11/7 5060台
- 11/8~11/14 780台

推定販売台数 (10/18~11/14) 6459台

累計販売台数 45万3923台

Xbox読者の期待ランキング TOP 10

「Halo 2(ヘイロー2)」などの人気タイトルが抜けて、微妙におとなしい感じのランキングに。そんななか、セガの2タイトルが上位にランクインしたぞ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code:Cronus	テクモ	未定	57.1
2	4	OutRun2	セガ	2005年1月27日	30.3
3	6	スパイクアウト バトルストリート	セガ	今冬	22.1
3	3	Fable	マイクロソフト	2005年	22.1
5	7	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	12月22日	19.9
6	9	Sudeki(仮題)	マイクロソフト	2005年	16.5
6	—	Forza Motorsport	マイクロソフト	2005年	16.5
8	—	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	未定	15.6
9	8	キングダムアンダーファイア~ザ・クルセイダーズ~	ジャレコ	2005年1月27日	14.7
10	—	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	2005年	13.9

※本誌12月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました(集計期間:10月30日~11月10日)
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP 20

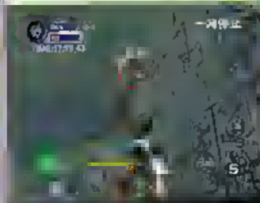
あまり大きな動きのないランキングのなか「ファントムダスト」が初登場5位が印象的。今後、盤石の上位4タイトルにくらいついていきそうな予感も[illegible]。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	2	Halo (ヘイロー)	マイクロソフト	2002年4月25日	250
2	1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	240
3	3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	226
4	4	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	210
5	—	ファントムダスト	マイクロソフト	9月23日	62
6	5	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	50
7	6	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	42
8	8	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	41
9	6	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	7月29日	38
10	10	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	35
11	9	O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	38
12	15	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	31
13	12	ラリースポーツ チャレンジ2	マイクロソフト	6月10日	26
14	16	O・TO・GI~御伽~	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	24
15	20	戦国無双	コーエー	7月29日	23
16	—	フェイタル フレーム・零 スペシャル エディション・	テクモ	2003年2月6日	21
16	14	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	21
18	10	ヒットマン:サイレントアサシン	アイドス	2003年7月3日	20
19	19	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	18
19	17	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	18

※本誌11月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME
CROSS REVIEW
新作ゲームクロスレビュー
11月18日～12月16日

発売日	発売中(11月18日)	12月2日発売予定	12月9日発売予定
作品	ブリンクス2: バトル・オブ・タイム＆スペース	Mr.インクレディブル	ソニック メガコレクションプラス
	マイクロソフト	ディースリー・パブリッシャー	セガ
	アクション	アクション	アクション
	5040円[税込]	6090円[税込]	5040円[税込]
	独特のシステムを採用して人気を博したアクションゲーム、『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』の続編。今作はブリンクスのタイムコントロールに加え、敵のタムタム団が駆使するスペースコントロールを使ったアクションも楽しめるぞ。	2005年のお正月映画として話題の"Mr.インクレディブル"が活躍するアクションゲーム。インクレディブルファミリーを操り、映画では描かれていなかったストーリーを堪能せよ。個性豊かなステージには、映画に登場した巨大な敵の姿も！	人気キャラ、ソニックの歴史が凝縮された、お祭り的作品。これにはいままでに発売されたメガドライブ版の7作と、ゲームギア版の6作、さらに条件を満たすことで追加される7作の作品が収録されている。ソニックをとことん遊び尽くせ！







批評家

松井ムネタツ



スゲー高いけどスゲーうまい寿司屋に行った。お土産をもらって娘(まもなく3歳)に食べさせたら「おいしー！」と大喜び。その翌日、和風なファミレスで寿司を頼んだら「……もういらない」とひとこと終了。ゼイタクすぎる舌にしてしまったんでしょうか……(涙)。本誌編集長。

ブリンクス2: 8 マップの広がりやテンポなど、すべてにおいて前作から格段によくなってる。タムタム団のほうもよく練られている。クリア一方法はわかっているのに「また間違えた！」と悔しがらせるあたりは、好みがわかれるところか。対戦や協力プレイができるのであれば、Live対応してほしかった。

Mr.インクレディブル: 7 映画を観て夢中になった人なら、そこそこ楽しめそう。マニュアルを読まなくとも気楽に楽しめる。ファミリー向けテイストなタイトルはXboxには少ないので、こういうタイトルが増えるのはうれしい。熱心なゲームファンの多い日本のXboxユーザーからすれば、物足りない印象も。

ソニック: 6 ゲームキューブ版にはなかったゲームギアが各種収録されているのは、マニア的にはうれしい。「ソニックヒーローズ」しか知らないXboxユーザーなら、これを機にオリジナル版を遊んでみるのもいいかも。これまでさんざん遊び尽くした人なら、コレクターズアイテムとしてどーぞ。

石井ぜんじ



某アーケードゲーム雑誌に関わって十数年。今月からレビュアーに加わりました。しかし何度やっても、レビューってのは難しいですね。すべての人が納得するレビューなどあるはずもなく、心悩ませながら、結局は辛口に。3D酔いに耐えつつ、パッドを操る秋の夜長でありました。

ブリンクス2: 9 時間をテーマに、ゲーム性の骨格がしっかりと作られている作品。時間操作の使いかたなど、用意された道筋をたどるきらいはあるが、それを苦痛に感じさせない魅力が備わっている。世界観やステージ構成も練られており、ほとんど隙のない出来といえるだろう。これこそが"ゲーム"である。

Mr.インクレディブル: 7 コミカルな主人公がプレイヤーだが、内容はいたってベーシックなアクション。敵と格闘したり、ジャンプで渡ったりとわかりやすい。とくにインクレディブル夫人の、腕の伸びるアクションはうまく活かされている。ただしザコ敵やボスがあまり賢くなく、戦いが単調になりがちなのが残念。

ソニック: 8 世界で発売されたさまざまなソニックタイトルが終結したのがこの作品。ソニックの歴史がここに詰まっているといっても過言ではない。なかなかお目にかかれないタイトルもあり、ファンにとってはなかなか貴重。ソニックシリーズに思い入れのあるユーザーにこそ買ってもらいたい。

ローリング内沢



低い机と椅子で仕事をしているため、パソコンのキーボードを打つとき、自然と両ヒジが両モモに乗っかった状態になり、モモに上半身の全体重がかかるんですよ。こんな姿勢でずっと仕事をやっていると、モモに負担がかかって痛いんです。ちゃんとした机と椅子が欲しいなあ。

ブリンクス2: 8 タイムコントロールシステムによる謎解きやアクションがパワーアップされ、ますますやり込みがいのある内容に。さらにユーザーの誘導方法が丁寧で非常に遊びやすい作り。タイムスイーパーバージョンとタムタム団バージョン、ひとつのゲームで異なった良質アクションが楽しめるのも◎。

Mr.インクレディブル: 6 いろいろなモノを破壊したり投げたりする爽快感溢れるアクションは◎。操作も簡単でテンポもよい。ただ、場合によっては視点が見にくいときもあって、ときにはアクションの難易度が上がってしまう場合も。視点の調整はできるものの、その場合は操作が煩雑になってしまう印象もアリ。

ソニック: 9 ゲームキューブで発売されている同名作品のパワーアップ版。メガドライブ＆ゲームギアで発売された「ソニック」関連のゲームを中心に20本収録。現在入手しにくい作品も多数収録されており、そういう意味ではコストパフォーマンスは非常に高い。珍しい各種資料が見られるのも◎。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章＆漫画書きです。忙しい年末を迎え、早くもいっぱいいっぱいです。そろそろ引越しもしなきゃいけないしで、もう何をしたらいいのかわからなくなってきました。……とりあえず、Xboxゲーム最高、最高！(現実逃避モード♪)

ブリンクス2: 8 解法を見つけ出し、それをアクション操作として実行するための手がかりや手順が丁寧に用意されている印象。グラフィック、サウンド面も含めて「アクションゲームはこうあるべき」との強いポリシーが感じられます。個人的には、よりパズル性が強いタムタム団モードがお気に入り。

Mr.インクレディブル: 6 ノリや一瞬の閃きよりも反復プレイが重要な学習型アクション。挿入されるムービーデモは、同名映画の観賞を前提とした断片的な構成で、本作を存分に楽しむための敷居は若干高め。いかにも米国製キッズアニメ的なオーバーアクションとキャラクターのひとことは、単純に楽しいです。

ソニック: 8 3D表現や秒間の描画フレーム数が深刻に問われなかった時代のアクションゲームの詰め合わせ……という前提理解があれば、意外なおもしろさの発見があるハズ。個人的には「リスター・ザ・シューティングスター」の緻密なドットCG世界と、表現力豊かなFM音源サウンドに注目してほしい!!

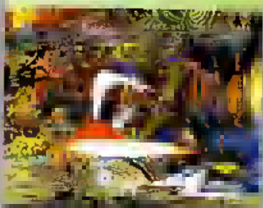
イラスト：荒井清和

TOTAL POINT	ブリンクス2	Mr.インクレディブル	ソニック
	33POINT	26POINT	31POINT

つぎページへつづく

12月16日発売予定

ギルティギア イスカ



アーク システム ワークス

格闘アクション　Live対応

5040円［税込］

現在もアーケードで稼動中の人気格闘シリーズ最新作。今作では4人対戦可能の新システムを搭載し、アバとロボカイⅡの新キャラを加えて登場！　もちろん、Xbox Live対戦にも完全対応。世界を相手にその実力を見せつけろ！

アーケード版のときから感じていたことなんだけど、やっぱり`振り向きボタン'ってなじめない。混戦になると何が何やらわからなくなる。気楽に遊ぶぶんには、それなりに楽しいんだけどね。中身は基本PS2版のまま。オンラインで対戦できるようになったのはうれしい追加ではある。

『ギルティギアゼクス』シリーズは、非常に完成度の高い筆者お薦めの対戦格闘だ。同シリーズの本作は、4人同時プレイを前提として作られているのが特徴。慣れないと振り向き操作が煩わしく、格闘に専念しにくい。ファンなら買いだが、シリーズ未体験なら『#RELOAD』からどうぞ。

4人同時対戦をはじめ、キャラクターの左右の向きを自分で変えられたり、手前と奥を移動できたりと、2D格闘としては珍しい数々の新システムを搭載。これにより戦略性は高くなったものの、逆に操作やシステムは煩雑になりがち。一見さんには取っつきにくい印象も。ファンに向けた作品。

グループバトルが採用されたり奥行きができたことよりも、振り向き動作がボタン操作になったことが大きい！　前作（『イグゼクス#RELOAD』）やほかの対戦格闘タイトルと同じ感覚で手を出すと面食らうかも。そのぶん、Xbox Live対戦は`選ばれし者'が集うステキな空間になりそうです。

27POINT

12月16日発売予定

ガングリフォン Allied Strike



テクモ

アクション　Live対応

7140円［税込］

リアルな戦場の緊張感と、敵を倒したときの爽快感が味わえる人気シリーズが、Xboxに登場。製作はこれまで同様、技術力に定評のあるゲームアーツが担当している。ボイスチャットを活用してのXbox Live対戦は、盛り上がること必至！

ロボットのデザインや操作感覚など、どれをとってもよくも悪くも『ガングリフォン』してる。慣れればどうってことないのだが、敵を狙いづらいのはややストレスが溜まる。テキトーに撃っていれば当たるということはない。そこらへんがハードでもあり、やりがいのあるところでもある。

ロボットシューティングというと空想的なイメージも湧くが、本作はリアル、シビアといった表現が当てはまる。各機体の特性を理解し、無理をせず慎重に敵を狙っていかないと簡単に撃破されてしまう。逆にスキルが上がれば確実に結果に反映されるわけで、そのぶんやりごたえはある。

戦況に応じてロボットのパーツを組み替えていくプラモデル的な楽しみも味わえる作品。遠くの景色が霞んで見えたり、ロボットの動きがリアルだったりと、こだわりのある作り。さまざまな戦略が立てられ、やり込みがいのある内容だがストイックでコアユーザー向け。初心者には難しい一面も。

戦場の土埃が画面上から漂ってくる……という感じはあまりなく、操作感覚も`シミュレーター指向'と`ゲーム的'の中間。序盤から無謀な正面突破が通用しない堅実なゲームバランスは攻略のしがいアリ。ゲーム中では描かれない`空白部分'をいかに想像で補えるかで没入感が変わります。

28POINT

12月16日発売予定

(WC) SWAT: Global Strike Team



マイクロソフト

アクション　Live対応

5040円［税込］

特殊部隊SWATのリーダーとなって、ふたりの部下に的確な指示を出しながら、数多く用意されたミッションに立ち向かうFPS視点のアクションゲーム。Xbox Live では、デスマッチ用のステージのダウンロードが可能となっているぞ。

『レインボーシックス3』系の特殊部隊FPS。チーム員にアレコレと指示を出しながらテロを殲滅させていく感覚は、かなりドキドキする。ローカライズ版ではないのがホントにもったいない。ちなみに開発元はスーパーファミコン版の『スターフォックス』を作ったArgonaut Games社。

海外FPSの、ある典型を感じさせてくれる作品。リアルさが追求されており、逮捕できるはずの犯人を射殺してしまったときには罪悪感すら覚える。それでも淡々と作戦が続いていくところがなんとも……。ゲーム中の戦いに熱さや浪漫を求めるタイプにはなかなかキビシイ世界です。

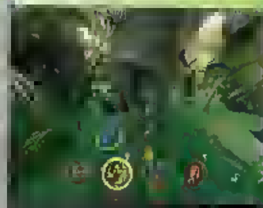
ただ犯人をむやみに殺すのではなく、その場の状況を判断しながらゲームを進めていく判断力が必要。そういった意味では、トビラひとつを開けるのにも、曲がり角を曲がるのにも緊張感が味わえる。銃を撃つ爽快感ではなく、隠密行動のドキドキ感が味わえる作品。腰を据えて楽しめる内容。

部下を引率する一連の軍事FPSの傍流のようでいて、プレイ感覚は極めてアクションゲーム的。交戦時そのものよりも、任務をじわじわと達成していくことに魅力のある作品です（英語のヒアリング力次第でプレイ中の臨場感が違ってくるのは残念ですが）。マイクによる音声指示は慣れが必要。

26POINT

12月16日発売予定

(WC) シュレック2



マイクロソフト

アクション

5040円［税込］

映画の勇姿が記憶に新しいシュレックと、その仲間たちが大活躍するアクションゲーム。映画`シュレック2"に登場したキャラとオリジナルキャラを合わせた総勢10人（?）が登場。各キャラの能力を使って、さまざまな試練を乗り越えろ！

キャラクター特性を活かしながら、数々のギミックを解いていく感覚は、アクションというよりはパズルゲーム。多人数でワイワイと「ここはどうやってクリアーするんだろ？」と英語の翻訳も含めてワイワイ遊ぶと楽しい。他機種では日本語版が出ているだけに、ワーコレなのが何とも残念。

人気アニメ映画のゲーム化だが、4人のそれぞれ異なる特性を持つプレイヤーをリアルタイムに使い分けるシステムは斬新。協力しながらミッションをこなしていく感覚が味わえる。皮肉な笑いもちりばめられており、映画のファンなら肩の力を抜いて楽しめる作品に仕上がっている。

キャラクターごとに異なるアクション特性を駆使して謎を解いていくパズル的要素が楽しめる。数々の演出もよく、いい感じのドタバタ感が目でも楽しめ、子ども受けもしそうだがいかんせんメッセージがすべて英語。良質作品なのにもったいない。日本語版を希望したいゲームのひとつ。

シングルプレイではせわしなく、複数人数プレイではまったりとしたゲーム展開が楽しめるという意味で、コストパフォーマンスの高い作品。同名映画は観ておくに越したことはないけど、メルヘンチックな世界をわけがわからないまま旅するのもオツなものです。必要英語力はかなり低め。

28POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH



今月はこれを買え！

『ブリンクス2』はXboxだからこそ遊べるゲームなので、アクション好きはぜひプレイを！　個人的には、『ソニック～』はゲームギア版の古代サウンドを聴きたいがために購入したい気分。ワーコレの『SWAT』もFPS好きなら遊んでおきたいかな。

安心してお薦めできるのはやはり『ブリンクス2』。キャラクターが馴染めなくて避けている人がいるとしたら、ちょっともったいないかも。軽く遊ぶなら『シュレック2』で、とことんやりこむなら『ガングリフォン』が歯ごたえ十分！

ワーコレは、良質作品が多いのに、メッセージが全部英語なのはほんともったいない。でも、そういうコンセプトだからしょうがないか。つーことで今月は、誰にでも楽しめる『ブリンクス2』。やり込みがいのあるアクションになってます。

山椒は小粒でもピリリと辛い。そんなソフトが目白押しの年の瀬です。『ソニック～』の高得点にはだいぶノスタルジー入っているので、いろんな意味で注意してください。公開映画とセットで楽しむのであれば、『Mr.インクレディブル』もいい選択だと思います。

※ (WC) `Xboxワールドコレクション'は、ゲームは英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。



DEAD OR ALIVE Ultimate
—Official Guide—

Point 1
グラビア満載!!
大判のグラビアを満載してお届けする。世界最高峰の美しさを誇る本作のグラフィックを堪能せよ。





Point 2
デフォルトキャラを完全攻略!!
12人のキャラクターを完全攻略。オンライン対戦で使えるテクからCPU攻略まで充実。

Point 3
もちろん『DOA1』も攻略
「DOAU」は「DOA2」と「DOA1」のカップリング作。もちろん「1」の攻略も満載だ！

Point 4
クリアケース付きの豪華装丁
透明クリアケース＆ちょっと大きめなB5サイズでお届け。表紙はあやねだ。

好評発売中 1890円［税込］

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍





●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア E-mail：cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850（営業局）



ヘイロー2

どこよりも熱く

全18ページにわたる、[illegible]の攻略大特集！ 人生を『Halo（ヘイロー）』という作品につぎ込んだ男たちが贈る、最強の攻略と熱い想いを熟読されたし！

攻略海兵隊［JBF］：鶴岡八幡（turuman）、ハメコ。（hameko）、マンモス（mammoth）、Nina（nina） PM：Xbox遠藤（endox）

FPS	ヘイロー2	SFシューティングアドベンチャー
	マイクロソフト	Bungie Studios
	発売中（11月11日）	7140円［税込］
	HDTV(D2)、5.1ch	
	OP VC DL SR 15歳以上	259ブロック以上
	初回限定分は特製メタルケース仕様、プレミアムDVD同梱。リミテッドエディションXbox Live同梱版（9975円［税込］）は初回限定版、Xbox Live12ヶ月ご利用カード、Xboxボイスコミュニケータ同梱	

今日から強くなるための『Halo 2』攻略情報講座！

前作からプレイしている古の強者も、今作から参戦した期待のルーキーも、強くなるためには基本動作のレベルを上げていくことが何よりも重要だ。ここでは前作から引き継いでいるテクニック、そして大幅に変化したシステムなどをまとめてお届けしていこう。これらを基本に経験を積み、センスを磨くことで、より高みへと上ることもできるはずだ。

ACTION アクション 初心を忘れないことが勝利のカギとなる

戦場での動きかた、戦いかたには軸とするべきセオリーが存在する。それらを理解することで生き残る確率が上がり、さらにはセオリーを遵守する相手の先を読んで倒すこともできるようになる。確実に習得して、自在に使いこなせるレベルまで身につけていこう。ここでは基本的な使用法と、そこから考える対処法について説明するぞ。

1 シールドはつねに回復する

体力を仮に数値化するとシールドが100、体力が50となっている。つまりシールドが半分減ってしまうような攻撃を生身に受ければダウン、ということだ。自分の命を守るためにもつねにシールドを最大に保つべく、こまめに回復をはかるクセをつけよう。



↑周囲に敵の不在を確認したらすぐに回復。安全なら移動しながらでもオーケー。



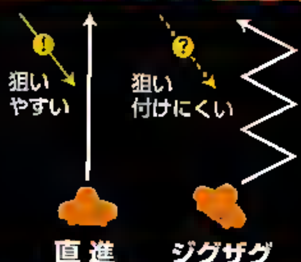
↑対戦時は、ダメージを与えた相手が回復したいところをグレネードなどで追撃。

2 戦場はまっすぐに歩かないこと

同じ方向にしか歩かないと射線を合わせやられすく危険。遠距離、近距離を問わず前後左右に動くようにし。

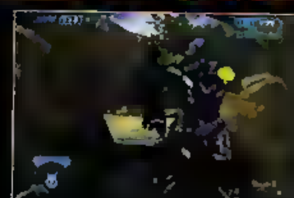


↑とくにスナイパーは、単調に動く兵士が好物。軽やかなステップが命を救うぞ。



3 リロードのタイミングを計る

戦闘中、もっとも無防備になる瞬間が武器の弾切れ時。弾が切れると自動的にリロードを行うため、このスキを突かれて攻撃されると殴りでしか反撃ができない。これを防ぐためには、戦闘が一段落した時点ですぐに安全を確認し、リロードを済ませておくことが重要になる。つけ加えるなら、弾を撃ち尽くすまえに相手を仕留めることだ。



↑1発が強力な武器ほど、リロードの回数が多くなる。そこを突いて攻めるべし。

4 乗り物の操縦には細心の注意を！

コヴナント系の乗り物の"ブースト"は、加速するだけでなく、一撃で相手を葬り去れる。だが、壁などに激突するとそれだけでダメージを受け、さらにはスキを作ることになる。余裕を持った操縦が生き残る秘訣だ。



↑地球軍の乗り物はトップスピードにならないと接触ダメージが発生しない。



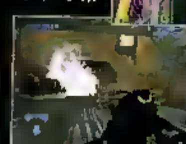
↑ジャンプで飛び上がれる障害物を背後にしておくとブーストに対応しやすい。

5 モーショントラッカーをつねに見る

自分の背後や死角の敵はモーショントラッカーの赤い光点で察知する。操縦者のいる乗り物はひときわ大きな光点で表示されるぞ。味方の光点は黄色で表示されるので、集団行動の状況も把握可能だ。静止状態やしゃがみ歩き中は光点が表示されないため、この性質を利用して敵をかく乱したい。



↑高低差のある場所では、光点が近くても遭遇しない。上下の気配に注意しよう。

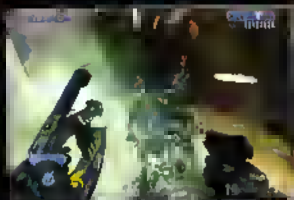


↑光点と合わせて音も重要なヒント。耳をすませるべし。

深く攻略する18ページ大特集!!

6 すべての基本動作をマスターする

スティックやボタンの入力による基本動作の数々は、組み合わせることでさまざまなテクニックへと変貌する。ここでは、基本アクションをどのように使うことでピンチを逃れ、チャンスを生むかを説明していく。ジャンプひとつの失敗が命を落とす原因になることもあるだけに、簡単な操作こそミスを犯さないように練習を重ねておこう。



↑右スティックの操作をす速く正確に合わせる練習が何より重要といえる。

乗っ取り　相手のスピードを落とさせる

運転できる乗り物なら、すべて乗っ取りが可能。ただし、ふつうに近づいたのではひかれて死ぬのがオチなので、いかに相手の速度を落とさせるかがカギとなる。地形を利用して足止めするか、攻撃後のスキを突いて奪おう。



↑敵を倒した直後は動きが止まりがち。すかさず乗っ取ってしまおう。



↓傾斜のきついところや岩の隙間を使って足止めするのもかなりオススメ。

しゃがみ　体勢を縮めることの意味

しゃがんだまま動く"しゃがみ移動"はモーショントラッカーに映らずに移動できるため、隠密行動に欠かせない。極端な接近戦の照準やスナイパーのヘッドショットなど、とっさのシチュエーションで攻撃をかわすときにも使える。



↑近接武器のときは懐にもぐりこんでしゃがむとかなり有効。繊細な操作をモノにしろ。

グレネード　角度と放物線を把握しよう

フラググレネードは障害物に当たると跳ね返るため、投げ込む角度を計算して使うと用途が広がる。また、遠距離に投げ込むための仰角と距離を覚えて身につけておけば、遠くの混戦を横取りできる。



↑牽制に迎撃にと、上級者ほどその用途は広い。



↓近距離なら照準の範囲内に飛ぶと考えよう。

ジャンプ　人はタテの動きに弱い

障害物を飛び越えることはもちろん、乱戦のときに使うことで相手の射線をはずし、混乱状態にしたりもできる。また、フラッグ戦では旗の運搬者が死ぬ直前にジャンプすることで、旗を遠くへ飛ばせるテクが重要になるぞ。



↑タッチリターンのないフラッグ戦ならこれでかなり距離を稼げる。死ぬ直前に跳べ！

持ち替え　武器の組み合わせはバランスよく

武器は2種類を携行できるが、その際、遠近のバランスを考えた組み合わせで持つようにすると対応に困らない。ただし、両手持ちのときはすぐに武器の持ち替えができないため、遠近で戦い分ける場合は、両手持ちは避けよう。



↑持ち替えのモーションは意外と短いので、戦闘中でも必要に応じて持ち替えていこう。

ズーム　使うべきタイミングを間違えるな

スコープつき武器によるズーム射撃中はモーショントラッカーが使用できなくなるため、背後の敵に気づかず暗殺されることが多い。ズーム射撃を行うまえはもちろん、撃った直後もすぐにズームを解除して状況を確認しよう。



↑チーム戦であれば仲間にサポートしてもらえるが、個人戦では自分の注意だけが頼りだ。

拾う　足に目をつける気持ちで回収

武器などを拾うときは足元に視線を落とすのではなく、画面左上に表示される情報とモーショントラッカーを見ながら取ることでスキを減らせる。武器が重なっていて拾いづらいときは、無理に拾わないことも生き残る術だ。



↑両手持ちのときは、右手の武器はXボタン、左手の武器はYボタンを押してす速く交換。

今月の徹底研究　スパルタンモデルとエリートモデルの違いを探る

"プレイヤーデータの編集"で設定できるキャラクターの外見。基本は好みで設定すればよいのだが、違いにこだわる人はどう差があるのか気になるはず。ここでは、ふたつのモデリングによる細かい違いをチェックしていこう。そのうえで外見を取るか、特性を取るかあらためて考えてみるといいだろう。



↑勝ちにいくなら保護色系の色を選ぶとさらにグー。

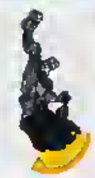
スパルタンモデルの場合

片手持ちの場合、かまえの関係で後部殴られ(即死)判定が右側に寄るのが最大の特徴。逆に左から殴られるぶんにはそうそう即死にはならない。直立姿勢ゆえ武器の位置が高く、遮蔽物から上半身を出して射撃が可能だ。



↑両手持ちなら後部に即死判定が移動するので右側を気にしなくていい。





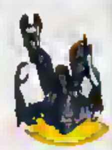
エリートモデルの場合

腰がまえのため、射撃位置が低いのが特徴。猫背で顔が胴体の前にあるため物陰から顔を出したときに撃たれやすく、正面への胴体攻撃もヘッドショットになりやすい。後部の殴られ判定は背後を中心に左右対称。



↑遠距離戦で不利を強いられる。横幅が広いのも攻撃を受けやすい要因だ。





武器&乗り物

戦闘を司る兵器を使いこなすべし

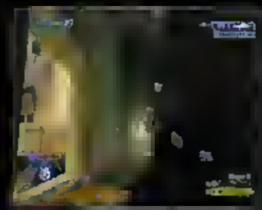
戦場で勝ち残るためには、使えるものはすべて使いこなすことが必然となる。人によって好みや得意は違うだろうが、それらがない場所で何もできないのでは問題だ。ここでは、本作で使用可能なすべての武器の能力を詳しく説明していく。どれを手にしても自分の能力を発揮できるようにしておこう。これさえ読めば、すべての武器が得意武器になる!


↑マップやレベルにより、出現する武器のラインナップは大きく変わることを忘れずに。

パワーアップアイテムについて

本作で登場するのは、シールドが3倍の強さになるオーバーシールド（イエローオーブ）と、ステルス状態になって相手から視認されにくくなるアクティブカモフラージュ（ブルーオーブ）の2種類。どちらも対戦でのみ出現し、設置ポイントは固定だが、マップによって出現するアイテムには差がある。


←近接武器とオーバーシールドは非常に相性がいい。


←カモフラージュ中でもトラッカーには映ってしまう。

キャンペーンと対戦での武器性能の変化

ロッドガンはキャンペーンにのみ登場する武器で、カスタム設定の対戦でも出現しないので要注意。またエナジーソードは、キャンペーンではエネルギー消費があるが、対戦ではエネルギー無制限となるためさらに強力になるぞ。


←狭いステージで使いこなすとすさまじい威力。

距離による能力の変化

ショットガンを除くすべての武器は、距離による威力の変化は生じない。ただし、"有効射程"（照準が赤くなる距離）よりも遠いと集弾率が下がり、本来の性能を発揮しにくくなる。各武器の有効射程を頭に入れておきたい。


←プラズマガンは遠距離まで届くが射程外だと追尾しない。

WEAPON LIST 登場武器全リスト

登場するすべての武器の性能や特徴をここに記載してある。最大弾数は武器装填分＋所持分を示し、所持分がMAXだと弾薬は拾えない。こまめなリロードで弾の取りこぼしを防ごう。エネルギー系武器は使いきり型なのでエネルギー残量を見て交換すること。距離は10m＝モーショントラッカーの半径と換算すればよい。


←地球軍の速射武器は距離が離れると集弾率が極端に低下しがち。


←その点、コヴナントの速射武器は射程外でも弾がまとまりやすい。

サブマシンガン SMG



両手持ち可

殺害弾数	24
最大弾数	60+180
射程距離	8m
タイプ	装弾
速射力	毎秒15発

小威力の弾を連射する軽機関銃。トリガを引くだけでフルオート発射が可能だが、軽量ゆえに銃身が跳ね上がるため、照準合わせに少々の技術が必要だ。

ロケットランチャー Rocket Launcher



殺害弾数	1
最大弾数	6+2
射程距離	76m（最長）
タイプ	装弾
速射力	毎秒2発

ロケット弾が飛んでいき大爆発を起こす。乗り物やタレットに照準を合わせ、照準が赤い状態で右トリガを引き続けるとロックオンからの追尾弾を撃てる。

バトルライフル Battle Rifle



殺害弾数	21（7回）
最大弾数	36+108
射程距離	20m（ズーム）
タイプ	装弾
速射力	毎秒6発（2回）

1回トリガを引くと3発の弾を発射するバーストショットを行う。ダメージは3発分なので、集弾率の落ちる射程外からでは十分なダメージを与えられない。

ショットガン Shotgun



殺害弾数	1（密着）
最大弾数	12+38
射程距離	2m
タイプ	装弾
速射力	毎秒1発

至近距離で高い殺傷能力を誇る散弾銃。連射が利かないうえにリロードが手込め式なので、チャンスを活かして一撃必殺の攻撃を与える練習が必要になる。

ハンドガン Magnum



両手持ち可

殺害弾数	15
最大弾数	12+48
射程距離	8m
タイプ	装填
速射力	毎秒6発

マグナム弾を使用する高威力の拳銃。シールド破壊力は弱いが、肉体に与えるダメージは絶大で、シールドのない相手の頭部に当てれば1撃で絶命させる。

フラググレネード Frag Grenade



殺害弾数	1（至近）
最大弾数	4
射程距離	63m
タイプ	グレネード
起爆時間	2秒

投げてから約2秒で爆発する。遠距離を投げれば着地と同時に起爆し、室内などの狭い場所では壁にバウンドさせて投げられる。壁に当てる角度がキモだ。

スナイパーライフル Sniper Rifle



殺害弾数	2
最大弾数	4+12
射程距離	90m（最長）
タイプ	装弾
速射力	毎秒2発

射程外の距離の相手をも一撃で殺傷し得る、超長距離用狙撃銃。頭部への攻撃でシールドの有無を問わず即死させるが発射時に白煙の軌道が残るので注意。

プラズマガン Plasma Pistol



両手持ち可

殺害弾数	26
最大弾数	230（タメ7発）
射程距離	8m
タイプ	エネルギー
速射力	毎秒8発

ため撃ちで発射すると相手のシールド残量にかかわらずシールドを無効化する。範囲内で照準を合わせてため撃ちすると、標的を追尾してヒットしてくれる。

武器や乗り物の復活と消滅について

対戦モードではマップごとに武器やアイテムの場所が設定されている。ほとんどの武器は拾っても一定時間経過すると復活し、再度拾うことができるぞ。また、手放された武器も一定時間で消滅する。出現数の少ない強力な武器は個別の条件が設定されているので、状況を見極めて回収するようにしよう。

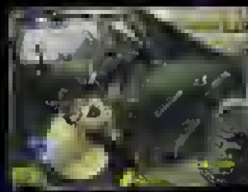


⬆キャンペーンでは、設置された武器以外は時間で消滅。

カテゴリー	出現	消滅
通常武器 ハンドガン プラズマガンなど	拾ってから約30秒後に出現。同じポイントに何度でも出現する。	落としてから約15秒で消滅する。落とし物の回収は急いで向かおう。
レア武器 ロケットランチャー エナジーソードなど	消滅から25秒の経過で出現する。所持者がいる場合は出現しない。	落下してから約30秒で消滅する。確認したら出現ポイントへゴー。
パワーアップ オーバーシールド(黄) アクティブカモフラージュ(青)	アイテム獲得から80秒が経過すると、同じポイントに出現する。	青は50秒、黄色は90秒で効果が終了する。黄色は被弾で時間が短縮。
乗り物 ワートホグ ゴーストなど	消滅から約45秒前後で復活する。状況によっては時間の短縮もある。	基本は20秒で消滅する。破壊されない限り、消滅も復活もしない。

VEHICLE LIST
乗り物全リスト

キャンペーン、対戦モードの両方で大きな戦力となる乗り物の数々。強力な兵装や機動力、兵の輸送手段など、さまざまなメリットがある乗り物の全種類と、ベストの使いかたをここで伝授していこう。なお、バンシーはキャンペーンでのみBボタンで爆弾を発射することができる。

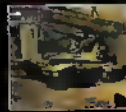


⬆基本設定ではフラッグや爆弾を持っていると乗り物は運転不可能。



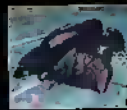
ワートホグ Warthog

3人乗り。後部にバルカンかキャノンが搭載されているのでつねに2人以上で使用したい。



スコーピオン Scorpion

5人乗り。主砲の弾速が非常に速く、対空砲に最適。敵陣を遠距離から撃つのも有効だ。



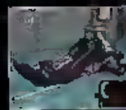
ゴースト Ghost

ブーストを駆使したひき逃げが強力。回り込んでキャノンを撃つなら視点感度を速めに。



レイス Wraith

放物線を描く主砲を駆使して敵基地を攻撃しよう。近寄る歩兵はブーストで跳ね飛ばせ。



スペクター Spector

4人乗り。後部タレットのガンナー以外にふたり積めるのが大きい。敵陣を急襲すべし。



バンシー Banshee

強力な武器などを急いで取るのに有効。接近してキャノンを撃つと当たらないので注意。



プラズマライフル Plasma Rifle

両手持ち可

連射が早く、相手のシールドをはがす能力に長けている。トリガを引くとフルオート連射するが、撃ち続けているとオーバーヒートしてしまうので注意。

殺害弾数	18
最大弾数	400発
射程距離	8m
タイプ	エネルギー
速射力	毎秒8発



ブルートプラズマライフル Brutes Plasma Rifle

両手持ち可

赤いプラズマライフルで、通常のモノよりも連射速度に優れている。そのぶんオーバーヒートになるのも早いので使用の際はトリガを離して調整しよう。

殺害弾数	18
最大弾数	400
射程距離	8m
タイプ	エネルギー
速射力	毎秒10発



コヴナントカービン Carbine

装填式の単発銃でズーム射撃も可能。バトルライフルとハンドガンの中間のような性能。乱戦時にシールドのはがれた敵を離れて仕留めるのが使いかたか。

殺害弾数	11
最大弾数	18+72
射程距離	23m
タイプ	装填
速射力	毎秒3発



ビームライフル Beam Rifle

エネルギー式の狙撃銃で有効射程も威力もスナイパーライフルと同等。射線が残らない利点があるが、弾速がスナイパーライフルよりやや遅い欠点も。

殺害弾数	2
最大弾数	18
射程距離	80m（最長）
タイプ	エネルギー
速射力	毎秒2発



エナジーソード Energy Sword

照準が赤い状態でトリガを引くと突進斬りが発動し相手を即死させる。空中からでも突進が発動するのが強み。ただし間合いが近すぎると通常斬りになる。

殺害弾数	2回（1回）
最大弾数	100or ∞
射程距離	5m
タイプ	エネルギー
速射力	秒間2回



ニードラー Needler

両手持ち可

追尾機能を持ち、相手にヒットしたあとに爆発を起こしてダメージを与える。8発ヒットした時点で相手を即死させるが、それ以下だとまず撃ち負ける。

殺害弾数	8（同時爆発）
最大弾数	30+90
射程距離	15m
タイプ	装填
速射力	毎秒6発



ロッドガン Fuel Rod Cannon

コヴナントの使用するロケットランチャー。弾速は非常に遅いものの着弾と同時に大爆発を起こすため、歩兵、マシンを問わず効果を発揮してくれるだろう。

殺害弾数	1
最大弾数	5+20
射程距離	75m
タイプ	装填
速射力	毎秒3発



ブルートショット Brute Shot

小爆発を起こすグレネードを発射する。跳弾させてヒットさせることも可能で、標的の中心付近にヒットさせるとより高いダメージを与えられる。

殺害弾数	3
最大弾数	4+12
射程距離	10m
タイプ	装填
速射力	毎秒3発



プラズマグレネード Plasma Grenade

敵や乗り物に吸着し、確実に大ダメージを与えられる特殊なグレネード。起爆まで時間がかかるうえに発光しているので、牽制の目的には向いていない。

殺害弾数	1
最大弾数	4
射程距離	55m
タイプ	グレネード
起爆時間	3秒



センチネルビーム Sentinel Beam

継続してダメージを与え続ける光線兵器。射程はあまり長くないうえに与えるダメージも低め。カスタムゲームでなければ対戦でも出現することはない。

殺害弾数	18
最大弾数	100
射程距離	8m
タイプ	エネルギー
速射力	照射中永続

戦術研究 より踏み込んだテクニックで強くなる

基本テクニックを習得したら、つぎはそれを深く掘り下げてプレイに反映させていこう。相手の知らないことを知っているというのは、それだけで恐るべき武器になり得る。プレイ中に仲間や敵、そして自分の動きで気になる部分があったら、すぐに研究を重ねて自分の力とするように。ここでは研究の一端を公開するので、自身の参考にしてみてほしい。



⬆うまいプレイヤーには理由がある。上位レベルとの対戦時は、技を盗む好機だ。

即死攻撃の法則とは

ここで言う即死攻撃とは、相手の体力（シールドがない状態を含む）を一撃で0にする攻撃のこと。チャンスがあれば、つねにこの攻撃を狙うのがセオリーとなる。まずは6つの即死テクニックを覚えておこう。なおヘッドショットは、ハンドガンやコヴナントカービン、バトルライフルを使用する場合、相手のシールドがゼロにならないと一撃死をもたらさないので注意したい。



⬅狙えるチャンスを作り出すのも重要。相手のスキを見出して決めよう。



➡ヘッドショットには照準合わせの技術が必要。頭を狙う訓練をしよう。

即死タイプ	コメント
ロケットランチャー	有無を言わさぬ破壊力で吹き飛ばす。対人戦では、相手の足元で爆発させるイメージで撃つと確実にヒットさせやすい。
エナジーソード	ある程度遠くても、照準が赤くなっていればダッシュ斬りで一撃。逆に避けるときは、ダッシュ開始と同時に横移動を。
背後殴り	武器を問わずに即死を与えられる唯一の方法。距離が近いとき、軽く前に近寄りながら殴る法則を利用して攻撃しよう。
ヘッドショット	スナイパーライフルなどで頭部を狙うと一撃で倒せる。所持弾数が少ない武器だけに、この技術は必修と言えるだろう。
グレネード	確実なのはプラズマグレネードの貼りつけ。体に吸着した時点で死亡が確定する。くっつけたら逃げることを忘れずに。
乗り物で体当たり	乗り物のトップスピードで相手にぶつかれば即死。スピードが出ていないとダメージが落ち、即死させられないので注意。

両手持ちの補正について

片手武器を組み合わせて両方の手に持ち、使用するわけだが、攻撃力はそのままふたつ分というわけではなく、組み合わせでダメージ補正がかかるものがほとんど。武器の能力を活かし、なおかつ攻撃力が高い組み合わせをピックアップしたので参考にしてほしい。



⬅両手持ちなのに勝てない場合には明確な理由がある。

使用可能武器	役割
ハンドガン	両手ともハンドガンの場合、威力は下がらない。ほかの武器と組み合わせるとヘッドショット効果もあって威力が向上。
サブマシンガン	両手で持つとそれぞれの威力は80%に補正（合計160%）。肉体へのダメージが大きいのでプラズマ系と組み合わせたい。
プラズマガン	両手持ちだと各80%に補正。ダブルのため撃ちでは相手を倒せないなどデメリットが大きいので、ほかの武器とセットで。
プラズマライフル	ダブルだと威力が75%に落ちる。また、プラズマガンとも相性が悪いので、実弾系の片手銃と組み合わせて使うこと。
ニードラー	攻撃補正がないため、どの武器と合わせても片手と同じ威力。武器の特性を考えると、組み合わせて使うメリットは少ない。

オススメの組み合わせスタイル



プラズマライフル ＋ ハンドガン

プラズマライフルのシールド消去能力と連射性能を活かして攻撃し、むき出しの頭をハンドガンで仕留める。中距離からでも攻めていける点も大きい。



プラズマガン ＋ サブマシンガン

ため撃ち弾をヒットさせ、シールドがなくなったところで連射が持続するサブマシンガンを浴びせる。ハンドガンよりも大雑把に攻めたいならこっちで。



ニードラー ＋ ニードラー

ニードラーが持つ爆破能力を最大に活かすならこれしかない。すさまじい量の針が相手を襲うため逃れるのは難しい。また多人数を相手にしても強い。



プラズマライフル ＋ サブマシンガン

中距離～近距離ならこれ。より遠くの相手を速やかに仕留められる。プラズマライフルを早めに撃ちつつ近寄り、集弾率を上げていくのが効果的だろう。

キャンセル技を習得する

銃撃後のスキを打撃や武器交換からの攻撃で消し、強力な連続攻撃を行うのがキャンセル技だ。ショットガンなど発射間隔の長い武器を撃ったあとにす速く殴り、硬直をはさまずに追撃する"殴りキャンセル"と、ソードを隠し持った状態で銃撃を行い、ソードの間合いになり次第、持ち替えながら攻撃してスキなく斬撃を出す"キャンセルソード"があるぞ。



⬆ショットガン～殴りのコンボは倒し損ないをなくすためにも重要と言える。



⬆照準が変わったらソードをふる。画面では武器が変わりきっていなくても……。



⬆このとおり叩きのめすことができる。もちろんジャンプから使うのが効果的。

グレネードも使え！

殴りキャンセルはグレネードで代用することも可能。そのときは下がりながら攻撃し、銃弾が切れそうなときにすかさずグレネードで足止めするといい。

殴りのダメージを知る

殴りキャンセルを使用するときは、持っている武器の殴りダメージ値も重要。殴りが強いトップ3は下を見てほしい。通常の武器は、立ち状態で25のダメージがあり、6回殴ってようやく死亡する。だが、3歩以上走って殴ると50、ジャンプ降下中の殴りは75とダメージがアップする。殴りたいときはジャンプ中がベストなのだ。ただしエナジーソードとブルートショットの殴りには走り＆ジャンプのダメージ補正はないことも覚えておこう。

1	エナジーソード	2発（1発）
2	ブルートショット	2発
3	ロケットランチャー／センチネルビーム	3発

CAMPAIGN キャンペーン

侵攻するコヴナントから地球を死守せよ!

キャンペーン攻略第1弾! 今回はレベル"異端者"から"悔恨"までを一挙に攻略していこう。また、知っておくと役に立つ情報や敵リストも併せて掲載。すでに戦いは始まっている!

ここではキャンペーンを進めていくうえで役に立つ共通知識、登場する敵種族の特徴などについて触れておこう。なかでもとくに覚えておきたいのが、味方兵士の活用法。数少ない武器を最大限に活かすことで、戦闘をかなり有利に展開できる。登場する敵種族についてもしっかりと理解を深めておき、現場で苦戦することがないようにしておきたい。



⬅敵の基本的な対処法は必ず把握しておきたいところ。



⬅仲間たちの性質を把握し、うまく活用していくのだ。

難易度による違い

難易度はビギナー、ノーマル、アドバンス、レジェンドの4種類。順に、敵の戦闘アルゴリズムや攻撃力、命中率が強化されていく。また、高難度のアドバンスとレジェンドでは、ビギナーやノーマルで出現したはずのタレットがその場所にないなど、ステージ構成の難度も若干上昇するようだ。ビギナーの敵は、こちらを認識するのにさえ時間がかかるときもあるが、最高難度のレジェンドでは、こちらが姿を見せた途端に瞬殺されてしまうこともしばしば。自分のレベルにあった難度を選んでいこう。



⬆レジェンドではグラントにすら気を抜けない。とくにプラズマグレネードが脅威!

チェックポイントとは

キャンペーンを進めていく途中で特定の地点に到達したり、特定の敵のエリア内の敵集団をせん滅すると、チェックポイント通過となる。保存して終了するか、マスターチーフ及びアービターが倒れてしまったあとは最終チェックポイントからの復活となる。一時的なセーブポイントとして認識しておくといいだろう。

迷いすぎると……

一定時間、つぎのチェックポイントに到達しないと、インジケータがつぎの目標物の方向を示してくれる。



⬅迷子も安心の親切設計。ただし、出現までの時間は非常に長い。

味方を利用しよう

共闘する味方兵士の正面に立つと、Xボタンで武器を交換できる。手持ちの弾薬が残り少なくなったときの武器庫として使おう。また、味方に持たせた武器は弾数が無限になるので、強力な武器を持たせた味方を援護する形で戦っていくという作戦も有効だ。



➡仲間の持っている武器を把握しておこう。



⬅残弾数が少なくなったら仲間と武器交換。弾数が0の場合は渡せない。



⬅ときには乗り物のドライバー役を買って出てくれる仲間も現れる。

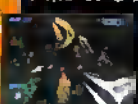
種族別敵リスト ENEMIES LIST

キャンペーンではさまざまな種族の敵が出現する。種族ごとのおもな使用武器や戦法を把握しておけば、あらゆる場面で戦闘を有利に進められるだろう。

コヴナント COVENANT

エリート ELITES
使用武器: プラズマライフル / プラズマガンなど

グラントを率いて登場することが多い。攻守の駆け引きに優れ、物陰に隠れて好機をうかがう場面も多いため、グレネードであぶり出すのが効果的だ。使える武器は多岐にわたり、ゴーストやバンシーに乗っているのもエリートがほとんどである。金色の甲冑に身を包んだ"預言者の護衛"(写真左)は、通常のエリートよりも耐久力に優れるので注意が必要だ。



エリート(バーニア) ELITES: Jetpack
使用武器: プラズマガン

背中の推進装置で空中を浮遊しながらプラズマガンを撃ってくる。ドローンほど動きは早くないので、捕らえやすい。

グラント GRUNT
使用武器: プラズマガン

戦闘能力は低いが、ときどきプラズマグレネードを投げてくるので油断は禁物。指揮官のエリートが倒れると逃げ惑う。

ジャッカル(シールド) JACKALS: Shield
使用武器: プラズマガン

小型実弾兵器やニードラーの弾を跳ね返すシールドを装備。エネルギー兵器でシールドを破壊するか、直接殴りつけよう。

ジャッカル(スナイパー) JACKALS: Beam Rifle
使用武器: ビームライフル

遠方からビームライフルで狙撃してくる。とくにこちらが味方と行動しているときは優先的に探し出し、速攻で排除するように。

ドローン Drones
使用武器: プラズマガン / ニードラー

空中です速く動くので捕らえにくい。地上に降り立ったり、壁に張りついて動きを止めたときを狙って確実に仕留めよう。

ハンター Hunters
使用武器: フュエルロッドガン

専用武器のフュエルロッドガン。効果範囲の広い殴りともに威力が高い。腹および首の露出部分が弱点になっている。

フラッド FLOOD

[illegible]体 INFECTION FORM
攻撃方法: 体当たり / 吸着

跳ねながら体当たりし、吸着してダメージを与えてくる。射撃では倒しにくいので、殴りやグレネードの爆風で蹴散らそう。

キャリアー CARRIER FORM
攻撃方法: 爆発

接近するか、一定のダメージを与えると倒れて自爆し、大量の素体をバラまく。自爆時の爆風は威力が大きいので注意。

寄生形態 COMBAT FORM
攻撃方法: プラズマライフル / ニードラー

ほかの生物がフラッドに寄生された姿で、多彩な武器を扱う。突進しながら殴りかかってくるので、接近されるまえに倒そう。

フォアランナー FORERUNNER

センチネル SENTINEL
攻撃方法: センチネルビーム

空中を浮遊しながらビームを照射し、フラッドや外敵を排除する。動きは緩慢なのでしっかりと狙って撃ち落とそう。

地球軍の最終防衛ラインを死守せよ！

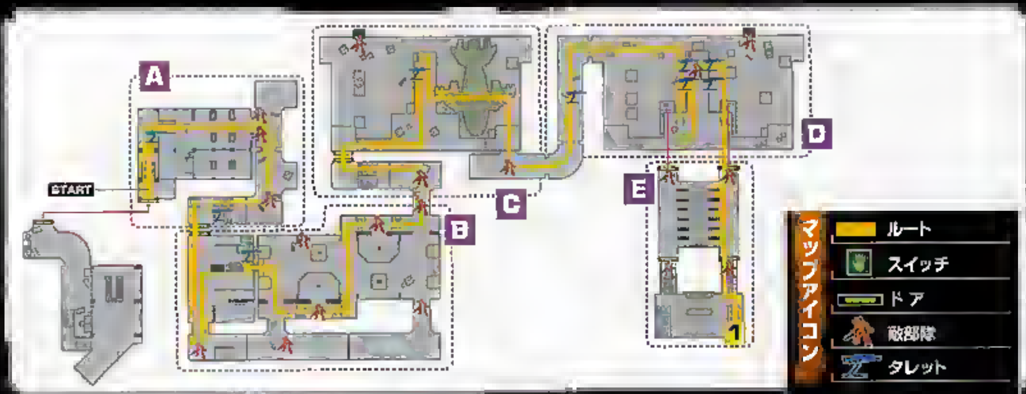
武器庫―ステーション・カイロ

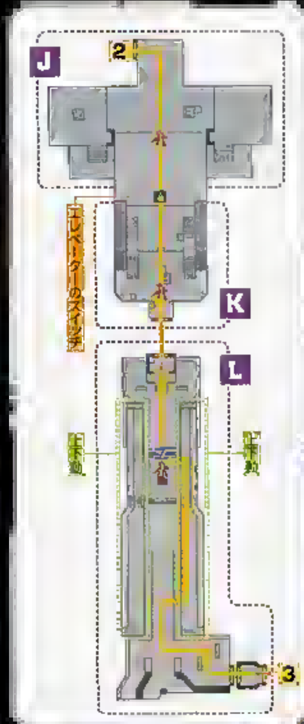
惑星ヘイローでの戦いを生き抜いたマスターチーフとジョンソン軍曹。殉職した艦長の娘、キース中佐の表彰が行われるなか、コヴナント軍の接近を伝えるコルタナ。マスターチーフに与えられた任務は、地球軍の最終防衛ライン、ステーション・カイロの死守だ。基地内での戦いが主となるが、途中で通過する宇宙空間では、通常よりもジャンプ力が上昇しているぞ。

タレットを活用しよう

弾数無制限で連射し続けることができるタレットは頼りになる存在。とくにエリアA、B、Cにあるタレットは敵の出現場所を直接狙えるので活用したい。逆に、Gテラスでグラントが使用しているタレットなど、役に立たない位置にあるものはグレネードで早々に破壊するべし。


↑タレット使用中に接近されると危険。近くの敵を全滅させてから使おう。





ジョンソン軍曹の秘密

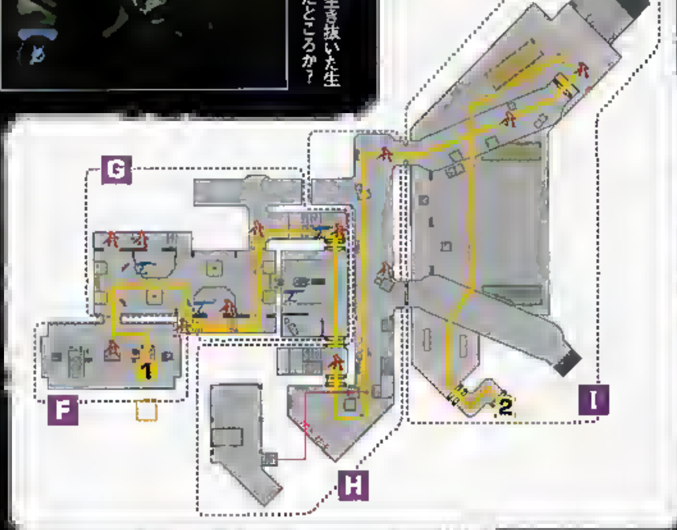
A、B、Hで共闘できるジョンソン軍曹は、ほかの海兵隊と違って死ぬことがない(!)無敵の肉体を持つ。放っておいてもどんどん敵を倒してくれるので、共闘できるエリアでは頼りながら戦いを進めていってオーケーだ。

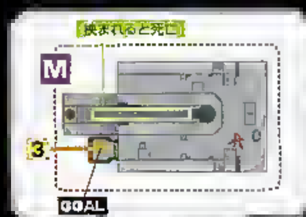

↑さすがは前戦を生き抜いた生身の人間、といったところか？

Eステルスエリートに注意

Eは入り口、出口ともに扉が2カ所ある。出口の扉のどちらかを開けるとエリートが登場するが、さらに開けていない扉からステルス状態のエリートが侵入してくるので注意。モーショントラッカーで位置を把握すること。


↑敵が持つ武器を目印に位置を確認するのも手だ。





キャンペーンでのオススメの武器は？

汎用性で選ぶならバトルライフル。グラントを一度の射撃で仕留めることができ、ズーム機能のおかげで遠距離での戦いにも有用。つぎに、サブマシンガンとプラズマライフルの両手持ち。すぐにはグレネードを使えない欠点を補って余りある攻撃力を誇るぞ。


↑プラズマライフルはエリートが持っていることが多い。忘れずに奪い取っておこう。

Iエリート（バーニア）との戦闘

Iの最初にある扉から、エリート（バーニア）2体が登場する。宇宙空間に逃げられると捕まえにくいので、チャプター"虚空へ"と表示されているあいだに、扉に向かってプラズマグレネードを投げておき、さっさと数を減らしてしまうのが得策だ。


↑エリート（バーニア）は空中からの攻撃が厄介。登場時のチャンスを逃さず倒してしまおう。

各種グレネードの活用法

エリアMなど敵が固まって大勢出現するポイントでは各種グレネードが非常に有効。また、扉が開くと同時に敵が出現するEやIでは、タイミングを合わせてプラズマグレネードを扉付近に吸着させておこう。


↑隠れた敵をあぶり出すという使いかたも大事。

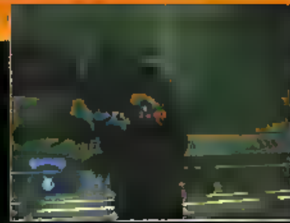
CAMPAIGN

地球に侵攻してきたコヴナントどもを一掃!
辺境―メガロポリス

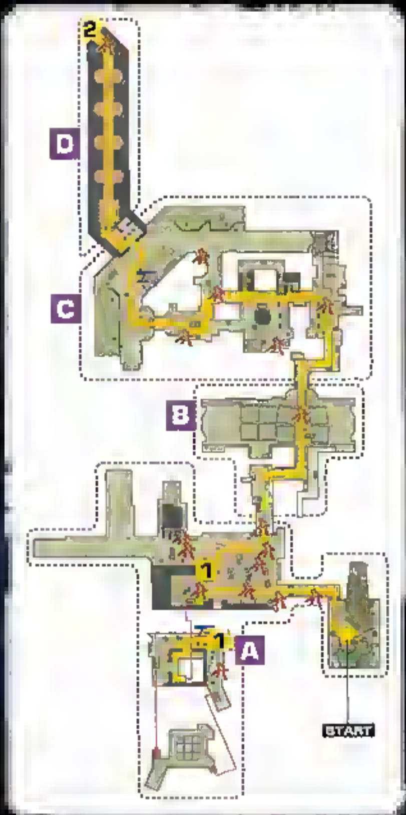
ついに地球に上陸したコヴナント軍。マスターチーフの任務は，襲撃してきたコヴナント艦に乗っている"悔恨の予言者"の身柄の確保なのだが，まずは，市街に立ちはだかる巨大なスカラベを破壊することが先決となる。このステージでは，さまざまな乗り物が初登場。地球での戦いということでマップは非常に広く，移動の面でもこれら乗り物の活用が必須となるぞ。

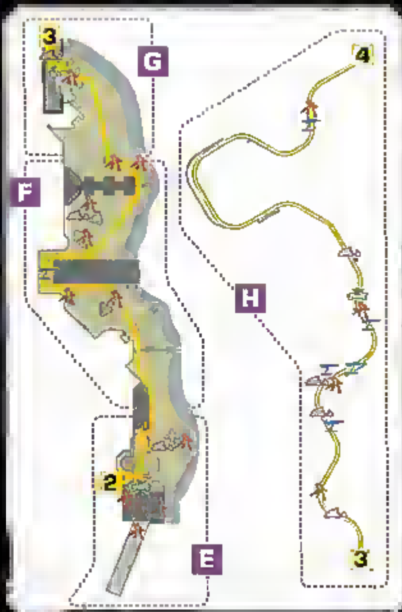
乗り物で移動すべし

エリアE以降はかなり広い作りになっているので，乗り物を使って移動したいところ。乗り物を失ってしまった場合は敵のゴーストを強奪しよう。なお，Hで出現するシャドウは強奪できない。シャドウはゴーストを輸送しているので，運転手だけを倒せばゴーストを奪えるぞ。



↑シャドウに出会ったら，タレットを破壊したのちに横に回って運転手を倒そう。

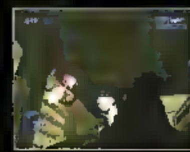




マップアイコン			
	ルート		スコーピオン
	スイッチ		ワートホグ
	ドア		ゴースト
	敵部隊		レイス
	タレット		バンシー

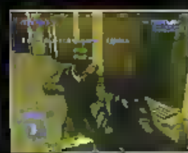
A タレットを死守せよ

エリアAでは建物2階のタレットで敵を蹴散らしていこう。BGMが変化後ファントムが登場するが，このとき建物で攻撃をやり過ごしてタレットを守ることが重要。そうすれば，あとで登場するハンターをタレットで簡単に倒せる。



↑ファントムにタレットを破壊されないように!

B～C スナイピングの精度が問われるのだ



↑Bで軍曹からスナイパーライフルを受け取ろう。

B、Cにはジャッカル（スナイパー）が多数出現するので，こちらもスナイパーライフルで応戦しよう。物陰に隠れてから照準をズーム→敵の高さに照準を合わせ→姿を出して射撃→また隠れる，という動作をくり返すのが安全だ。

乗り物を飛ばして敵を無視してしまおう

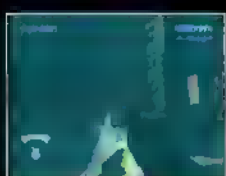
FやH，KやLは敵が大量に出現するが，じつは倒す必要はない。ワートホグやゴーストに搭乗しているなら，気にせず先に進むのが得策。なお、一見進入に無理があるJの下水道だが、ワートホグなら何とか乗り入れられる。



↑倒す必要のない敵は徹底的に無視してマシンをカッ飛ばそう。

M レイスを撃破するべし

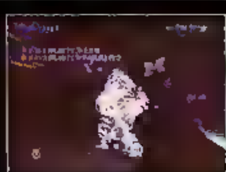
Mでは登場する2台のレイスを破壊しないと先に進めない。乗り物に乗らずにここに到達した場合は，入り口付近で敵のゴーストを乗っ取るか味方のワートホグに乗り込んでからレイスに接近。片方を強奪して活用し，もう片方を破壊するといいだろう。



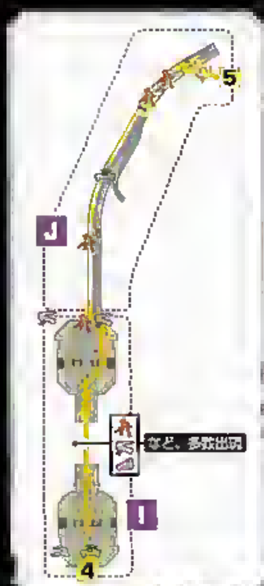
↑レイスと戦う際，陸橋付近のジャッカル（スナイパー）に注意!

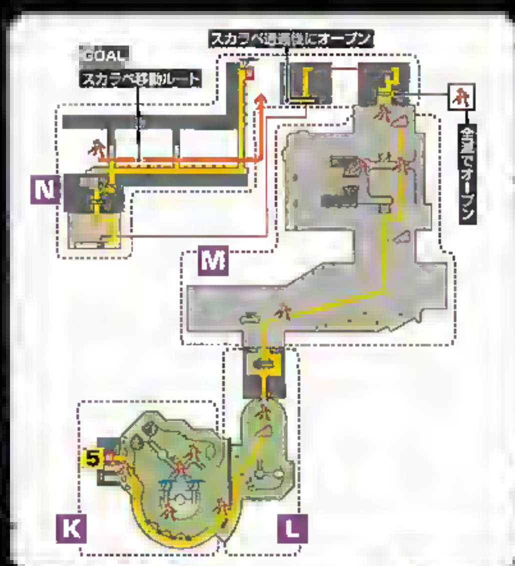
N ロケットランチャーでスカラベを制圧!

Nに入ったら，スカラベには乗り込まずに武器を集めよう。Nの端でスカラベが罠にかかって停止したら，用意されているタレットでスカラベ外にいる敵を一掃し，そのあとスカラベに侵入。内部は狭いので，ロケットランチャーやグレネードの爆風を活用できるぞ。



↑内部にいるエリートは通常のエリートよりも耐久力が高い。





CAMPAIGN

預言者に背く異端者を排除せよ

アービター ― オラクル

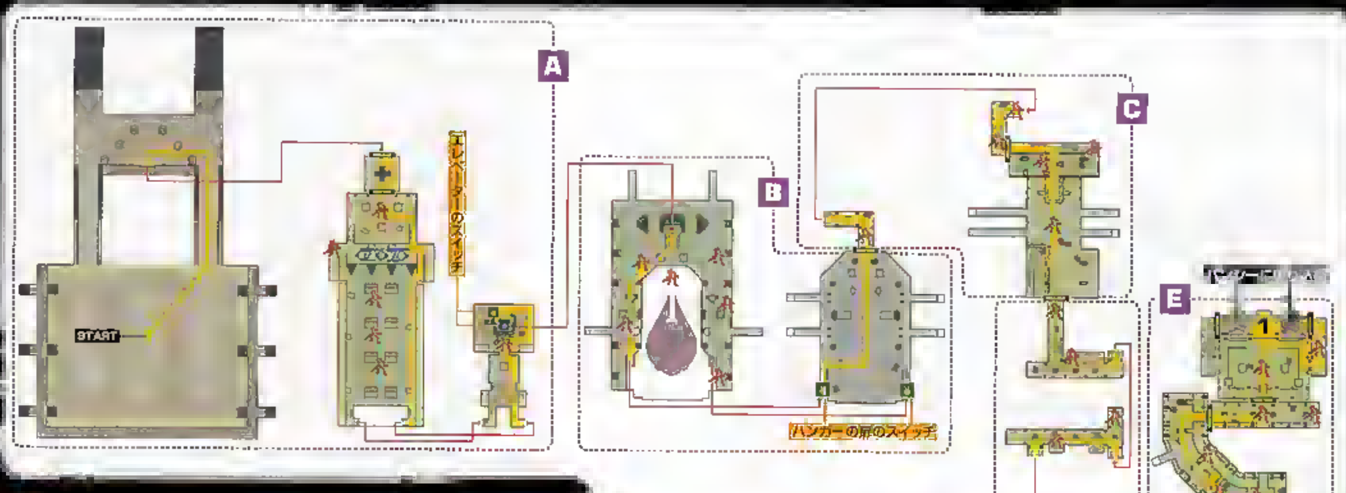
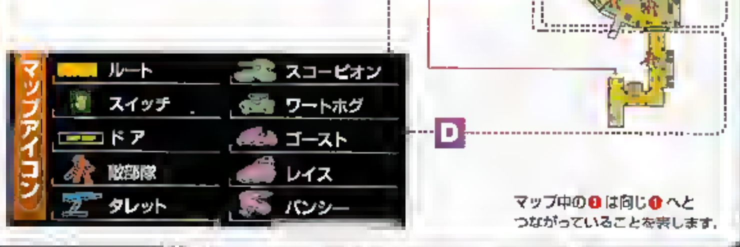
聖なるリングを汚した異端者として処刑されそうになったエリートだったが、預言者たちの決定によりアービター(調停者)として生きる道を与えられる。驚がくの"アービター編"最初の任務は、預言者にたて突く異端者たちの鎮圧だ。舞台となるフォアランナーの施設内は立体構造となっており、わかりにくい位置に落下ポイントが存在するエリアもある。十分に注意しよう。

アービターのステルス能力とは

アービター編では、白ボタンでステルス(光学迷彩)が使用できる。画面左上にある円形のゲージが満タン時に発動可能で、なくなると解除、再び回復するまでは使用できない。発動中はどこであろうと、敵と交戦しない限り周囲の知覚から完全に存在を消滅させることができる。



➡カモフラージュを活用し、殴りで暗殺するのが基本戦法。

マップ中の❶は同じ❶へとつながっていることを表します。

センチネルビームの使用法

センチネルや異端者のエリートが落とすセンチネルビームは、大量に現れるフラッドたちに効果てき面。出現率も高いので、使い切っては交換、をくり返していこう。

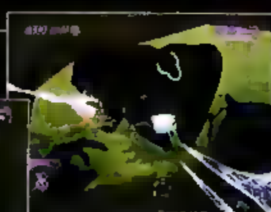


⬅フラッドを遠距離から倒す際に役立つ。

B～E 聖なるリングの戦士、センチネルを倒せ

センチネルは空中を浮遊しているために照準を合わせにくく、破壊時に爆発を起こすため近くで倒すと巻き込まれてしまう。距離を取って排除するべし。センチネルの付近でプラズマグレネードを爆発させると機能がマヒして落下することを覚えておこう。

⬇Bに入ったら、すぐさまハンガーの扉のスイッチを押し……。





⬆ファントムを内部に招き入れよう。援護射撃をしてくれるので、戦闘が大幅にラクになるぞ。

強力！エナジーソード！

照準の色が赤くなった状態で出せるソードの斬り上げは、ほとんどの敵を一撃で倒せる威力だ。ただ、対戦時と違ってソードにもエネルギー消費があり、攻撃を当てるたびに減少、0になると通常武器の殴りと同程度のダメージしか与えられなくなってしまうぞ。



⬆異端者を斬った際のエネルギー消費は10～11。約9回は使える計算になる。

ロッドガンを入手しよう

Fの建物屋上でグラントが所持するロッドガンを奪い取っておくと、このあとの戦いを有利に進められる。ロッドガンの爆風は、1カ所にまとまった敵、とくにフラッドを一掃する際に便利なのだ。バンシーで屋上の敵を片づけてから、着陸して回収しよう。



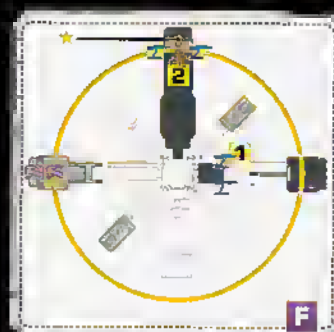
⬆グレネード的な使いかたができるロッドガン。Gで多数出現するのでチェック。

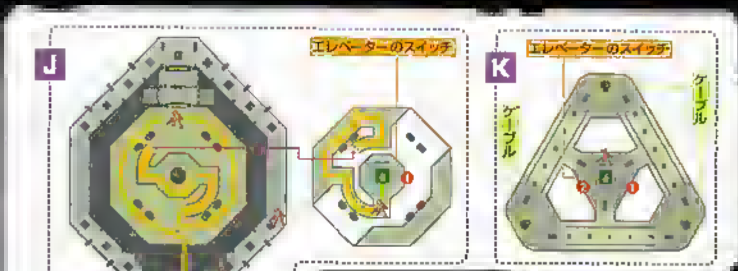
F バンシーによる空中戦を戦い抜こう

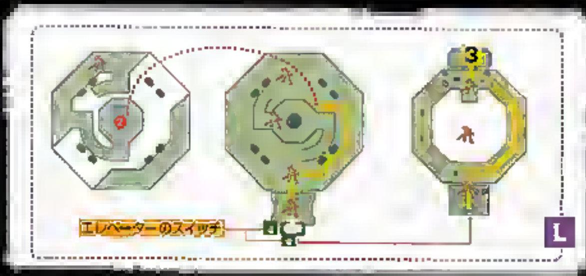
Fではバンシーによる空中戦を行うことになるが、敵を倒さずともマップ上★の位置へと移動、上陸して扉に入ればつぎのGへと進むことができる。上陸する際は、ハンガーのタレットを破壊することを優先させよう。なお、援軍のファントムは完全に無敵となっている。

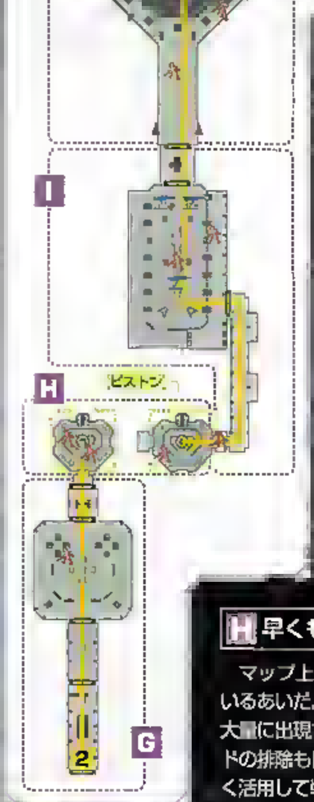


⬅建造物の上にいるグラントがロッドガンで応戦してくる。一時着陸して奪い取っておこう。

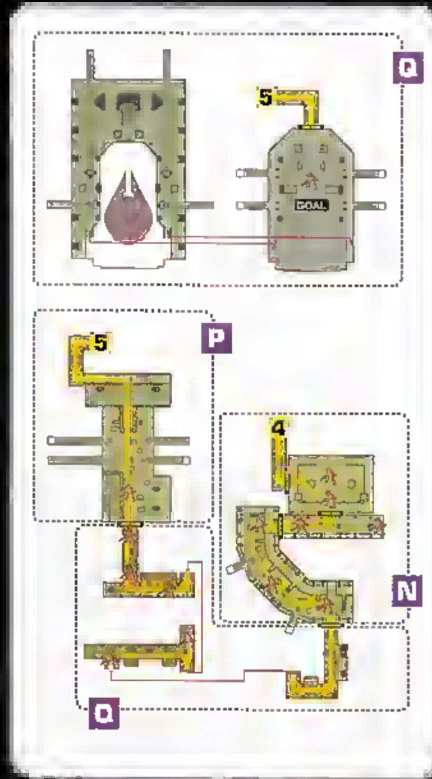












G フラッドの急襲をしのげ！

Gでは異端者がホログラフで意味ありげな言葉を吐いたあと、フラッドの素体と寄生形態が大量に出現する。これらフラッドと戦う際はエナジーソードが非常に有効。素体を倒してもエネルギーを消費せず、寄生形態に斬り上げを決めてもエネルギー消費量はわずか2～3だ。

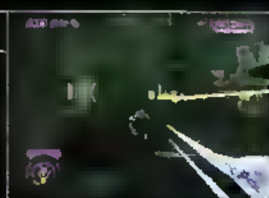


⬆フラッド(素材)に近付かれたら、エナジーソードで追い払おう。

味方エリートのソードを受け取るなりして手に入れておこう。

H 早くも三つ巴の戦いに

マップ上Hのピストンが降下しているあいだ、フラッドとセンチネルが大量に出現する。センチネルはフラッドの排除も目的としているので、うまく活用して戦いをラクに進めよう。



⬅センチネルはフラッドへも攻撃する。状況をよく見て立ち回るのだ。

I 大量に出現するフラッドを駆逐せよ

Iに入ったら2階部分の窓ガラスを割り、射撃やグレネードで敵の数を減らしていくことが先決。異端者たちとフラッドが両方出てくるので、お互いを戦わせて数を減らすといいだろう。敵の数が減ってきたら部屋の中に降り、エナジーソードを使って残りの敵を駆逐していく。部屋の中にはエナジーソードがふたつ落ちてるので、これらを活用すれば苦労はしないはずだ。



⬆エリア内のタレットはフラッドに効果が薄いうえ、狙い撃ちされやすい。使用厳禁。

L～P 異端者のリーダーを追い詰めよう

Lに着いたらジャンプして一気に下まで降り、ストームシェルター内の敵を倒しつつエレベータで下方の扉へ急ぐ。扉に入ると自動的にバンシーに乗り込んでMに移動するので、すぐにインジケータのほうへ向おう。Mからのマップ構成はE～Eと同じ。戦闘は必要最低限に止め、先を急げ！



⬅フラッドはなるべく異端者たちに任せて、とにかくQを目指そう。

J～K ケーブルを切断せよ

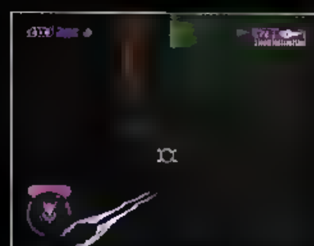
Jの中央の部屋に入ると異端者のリーダーを発見できるが、間一髪のところでストームシェルターに逃げ込まれてしまう。ケーブルを切断するために最上層へと上り、エレベータのスイッチを押してKに突入しよう。敵はなるべく無視し、3つのケーブルをエナジーソードでさっさと切断したあと、真ん中のエレベータを使って下の階層へと戻り、異端者を追いかけるのだ。

Q 異端者のリーダーに止めを刺せ

Qでついに異端者と相まみえる。リーダーは2体のホログラムを生成し、計3体で襲いかかってくるぞ。まずは開始と同時にアクティブカモフラージュを発動して2階へと上り、巨大な柱の後ろでエナジーソードを入手して待機。再度アクティブカモフラージュを発動したら、異端者が真ん中に集まっているのでプラズマグレネード吸着かエナジーソードで倒してしまおう。



⬅一階で戦うと追い詰められやすいので危険。すぐに二階へ上がること。



⬆倒したのが本体でなかった場合、再度柱の裏に隠れてステルス可能になるまで待つ。

第二のヘイローに乗り込み預言者を鎮圧！

デルタヘイロー — 悔恨

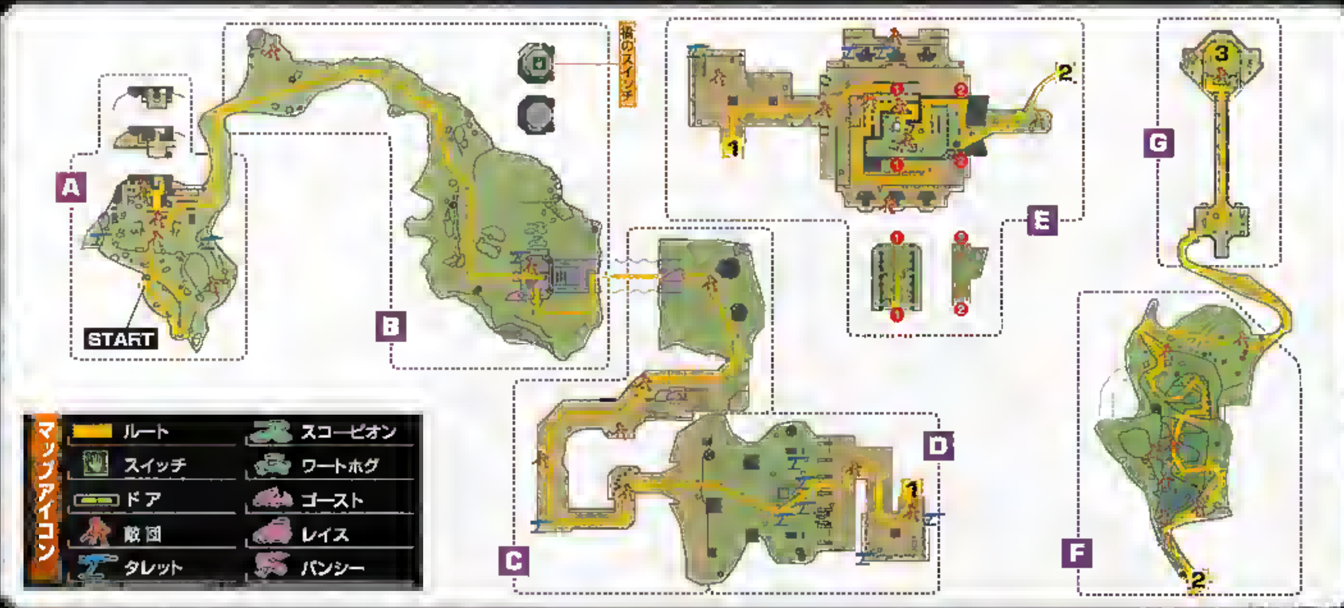
悔恨の預言者が乗ったコヴナント艦を追って，ともにワープした地球軍。その移動先は，なんと第二のヘイローだった。マスターチーフを初めとする地球軍は直ちにヘイローへ降下，悔恨の預言者制圧作戦を続行する。フォアランナーが建造したと思われる遺跡が戦いの場となり，海中エレベーターや水上ゴンドラでの移動など，あと戻りできないポイントが数多く登場するぞ。

味方を使って武器を運ぼう

このステージは一度通過したら戻れない場所が多く，武器の補充に苦しむ。そこで，味方の兵士といつでも武器を交換できることを活用し，のちに使いたい武器は味方に渡しておくといい。とくに，スナイパーライフルやショットガンといった強力な武器はしっかり確保しておこう。



➡味方に強力な武器を持たせておけば，援護にも役立つ。



A 撃て！ ロケットランチャー！

Aでは開始からロケットランチャーを所持しているので，すぐに丘の上のタレットをロックオンして破壊しよう。続いて，敵をある程度倒すとファントムが登場。砦の屋上でロケットランチャーの弾を補充しつつ応戦してファントムを追い払い，ビームライフルで敵援軍を狙撃するのだ。



⬅エリートが持つエナジーソードを奪っておきたい。

B～C スコーピオンで突き進め

Bにある砦は，屋上にある穴からグレネードを投げ入れてから進入することで簡単に制圧できる。橋のスイッチを押すとスコーピオンが支給されるので，早速乗り込んで対岸にいるレイスを破壊。そのあと橋を渡り，登場するゴーストやバンシーを破壊しつつ洞窟を道なりに進んでいこう。



⬅ロケットランチャーが使える場合はタレットを破壊。

D～E 救援物資を味方に渡し，戦力の増強を図れ

Dの遺跡内に侵入すると，チャプター"古代の遺跡"が始まる。複数設置されているタレットを優先して壊しながら，出現するゴーストに応戦していこう。なお，降下艇から武器と援軍が投下されたら，ロケットランチャーを味方に手渡し，スナイパーライフルを入手しておくといい。



⬅遺跡の中は狭い。グレネードで戦いを有利に進めよう。

F ジャッカル（スナイパー）とドローンの波状攻撃に気をつけろ

Fに侵入したら，まずは背を向けて歩いているジャッカル（スナイパー）を暗殺してビームライフルを奪い，スナイパーライフルと合わせて下階層のジャッカルたちを狙撃していこう。敵が現れなくなったら一階層下に降り，さらに出現するドローンやジャッカルを仕留めていく。最後に，最下層の滝の下にあるエナジーソードを入手してエリートどもを蹴散らすのだ。



⬆各所にスナイパーライフルが落ちているので，忘れずに弾を補充していこう。

G 寺院で待つ預言者の護衛との戦い

寺院の入り口にはバトルライフルやハンドガン等の武器が置いてあるので，装備に不安があれば整えておこう。外の敵を無視して寺院内部に入ると，預言者の護衛（高位のエリート）が4体登場。寺院内部にある入り口の影から1体を狙撃して倒すと，エナジーソードを持った護衛が突進してくるのでさらに狙撃して倒し，エナジーソードを入手して残った2体を斬り伏せよう。

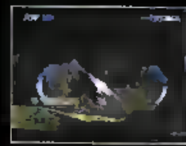


⬆預言者の護衛たちは，Fで入手したエナジーソードで一気に全滅させるのが理想。



H～I ビームライフルで狙撃！

H～Iでは寺院の外に出てからビームライフルを入手し、ジャッカル(スナイパー)を優先して狙撃しよう。その後，密集した敵団にグレネードを投げこんで蹴散らしていくと効率がいい。



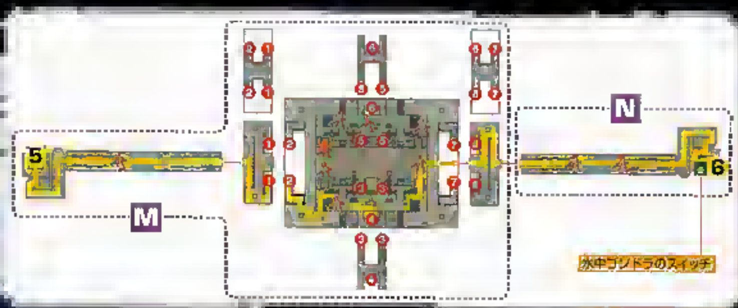
⬅HからIにいる敵をビームライフルでまとめて狙撃してしまうとラク。

J ハンターとの戦い

Jにいる敵全員を倒すとファントムが現れ，2体のハンターが投下される。プラズマグレネードを貼りつけて倒すか，一度Iのほうへ戻り，ビームライフルで頭か腹を撃って倒そう。

K ゴンドラに揺られながら遠距離戦を展開

ゴンドラがKに到達したら上の敵を一掃し，乗り込んでスイッチを押そう。途中で敵のゴンドラが接近し，エリートとドローンとの戦いになる。なお、ビームライフルの残弾が少なくなってきたら味方に手渡し，スナイパーとして援護させるといい。



L ジャッカルをズーム射撃で排除しておく

ゴンドラがLに接近すると，砦の上にジャッカル（スナイパー）とタレットに乗ったグラントが出現。ビームライフルかバトルライフルで狙撃しよう。寺院の中の敵を全滅させると、3体のジャッカルが乗ったエレベータが上がってくる。入り口側で待ちかまえてグレネードで葬れ！



⬆寺院屋上にロッドガンがあるので取りに行き，味方に持たせるといい。

M 無益な戦いは何も生まない

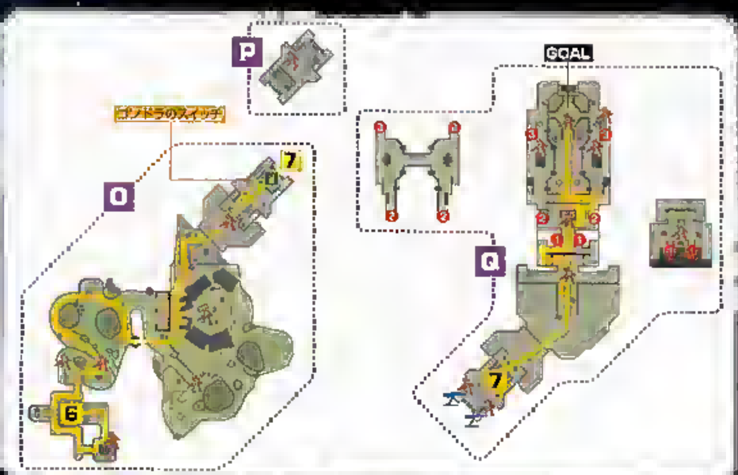
Mの広い部屋では，ドローンや預言者の護衛，ジャッカル(スナイパー)などが出現。まともに戦うと非常に苦労するので，無視して真ん中の扉に入ろう。扉からハンターが出現するが，これまた無視していい。

N ステルス・エリートの接近を許すな！



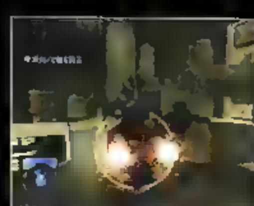
⬆ここの敵はエリートだけでなくグラントもステルス状態。グレネードで蹴散らそう。

Nには，アクティブカモフラージュが施されたエリートとグラントがいる。狭い通路なのでグレネードを活用しよう。なお，通路奥から登場するエナジーソードを持ったエリートには要注意だ。



Q 悔恨の預言者を始末せよ

寺院の内部に入ると，下の入り口から エリートが2体出現。各個撃破してから上の扉へ移動し，預言者の護衛を倒してエナジーソードを奪取。これで邪魔する敵を蹴散らしつつ，悔恨の預言者に接近。レイスを強奪する要領で，ジャンプからXボタンで取りつき，Bボタンで4発殴りを入れれば決着！



⬅悔恨の預言者は，一度組みついてしまえば完全に無力と化す。

O 2挺のスナイパーライフルを携行する

Oにある洞窟の出口では，丘の上に敵が待ちかまえている。丘の敵を一掃すると降下艇から武器が支給。ショットガンを手に入れ，2挺あるスナイパーライフル片方を味方に渡す。そのあと丘の上から眼下にいる敵を狙撃して全滅させ，ゴンドラを目指そう。



⬅ゴンドラの前においてあるロケットランチャーも確実に確保しておきたい。

P 第二のゴンドラへ

ゴンドラのスイッチを押したら上階層でロケットランチャーをかまえ，上空のバンシーをロックオン射撃で破壊。ゴンドラが寺院に近づいたら，さきほど味方に預けておいたスナイパーライフルを受け取り，寺院前の敵たちを遠距離から狙撃し，上陸に備えよう。



⬅ロケットランチャーの弾が残っていれば，寺院に設置されているタレットも破壊しておく。

CAMPAIGN

マルチプレイヤー

あまたの知識を吸収し己の技を高めよう！

磨き上げたテクニックを競い合う対戦モード。なかでも世界中の戦士が一堂に集うXbox Live対戦は本作の神髄だ。ここからは戦いの日々を生き抜くための勝利の方程式を学ぼう。

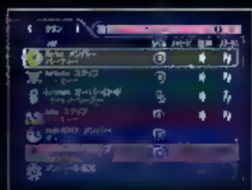
キャンペーンとは違い、マルチプレイヤーで相手となるのは生身の人間たち。相手の動きに対応したり、さきを読んで裏をかいたりといった駆け引きと、それを実行するテクニックが重要になる。個人戦とチーム戦では必要なスキルも大きく変わってくるので、状況に応じて戦術を変えていこう。Liveのフレンド機能を活かせば、情報交換できる息の合うプレイヤーも見つかるはずだ。


↑対人戦に際してまず必要なのは、各マップを歩き、武器やアイテムの配置を含めた構造を覚えること。無知は死を招くだけだ。

パーティーとクランの違い

パーティーとは、Xbox Liveのフレンドリストに登録しているプレイヤーが集まって、いっしょに遊ぶための待合せ場所。クランはいわゆるチームのことで、クラン対クランの対戦にはクランの登録メンバー以外は参加できない。仲間との一体感を鍛えたいなら、クラン戦でどうぞ。

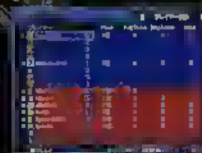

←ゲーム設定からパーティー参加条件を設定。


←クランは掛け持ち不可。移るときはまず脱退。

ランキングの上下について

個人、クランともに、Liveでマッチメイキング対戦を行うと勝敗によってレベルやランキングが上下する。対戦相手は自分のレベルに近いプレイヤーやクランを集めて行われるので、勝ち抜いていけば必然とうまいプレイヤーを相手にすることになる。より高みを目指すためにも、勝利を重ねてレベルを上げよう。

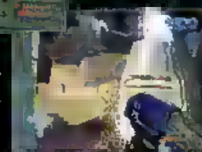

←初心者は初心者どうしでプレイできるため、あとから始めた人も安心。


➡ランキングに関してはP36のバンジーHPもチェック。頂点を目指せ。

仲間が裏切ったときは？

個人で多人数によるチーム戦に参加しているとき、悲しいことだが味方を意図的に攻撃してくるチームキラーが混じっていたりするかもしれない。味方に背後から殴られるなど、明らかな裏切り行為が発生したときは、倒されたプレイヤーがXボタンを押し続けることで犯人を追放できるようになっているぞ。


←追放された相手はランキングにペナルティーが課せられることになる。

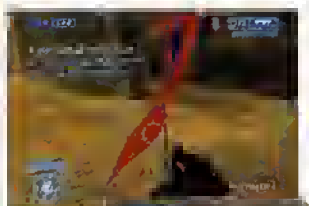

➡追放すると味方の数が減り、チームにも打撃。できれば避けたいもの。

こっそり教える 対戦㊙テクニック

対戦プレイならではのイカしたテクをここで紹介。これを使えばキミも戦場でヒーローになれるかも？

秘技：ハタ投げダッシュ

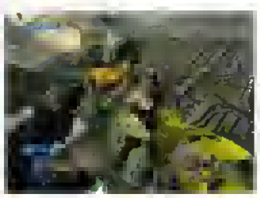
CTFでフラッグ(旗)を持っているときは足が遅くなるため、敵に追いつかれやすい。そこで、右トリガで旗を離して前方に投げ、前進しながらXボタンで拾う動きをくり返すと早く運べるぞ。

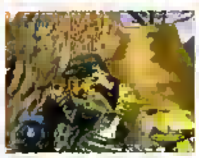

←持つ時間を極端に減らすことで、旗を持っていないときのスピードで運べるわけだ。

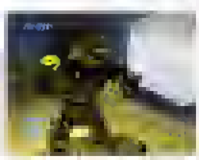

➡ただし、離すと旗の位置が相手に表示されてしまう。状況に合わせて活用していこう。

秘技：アイテム殴り

旗やオッドボールの所持中は銃撃ができないが、殴る攻撃で活路を見出せる。じつは旗やボール、爆弾は2発で相手を倒せる殴打武器。ジャンプ降下中に殴れば即死を与えられる。


←走り殴りのダメージ増加はなし。前に後ろにジャンプしながらガンガン殴っていこう。


↑2種類あるモーションは威力は同じ。スキも少ない。


↓ジャンプ上昇中は通常威力。降下中に2回は殴れる。

マップアイコン解説

作戦タイプの戦闘で出現するアイコンは5種類。オッドボールは最初の出現位置を記している。そのほかのものは作戦エリアになるので、指定エリアを目指すといい。武器は略称で表記しているので、自分の得意な武器を確認し、移動ルートを考えてみよう。パワーアップのアイコンはオーバーシールド、カモフラージュの2種類だ。

作戦エリア	アサルト	テリトリー
	オッドボール	キングオブザヒル
	キャプチャー ザ フラッグ(CTF)	
武器・アイテム	サブマシンガン	バトルライフル
	ハンドガン	スナイパーライフル
	ロケットランチャー	ショットガン
	プラズマガン	プラズマライフル
	ブルートプラズマライフル	コヴナントカービン
	ビームライフル	ニードラー
	ブルートショット	エナジーソード
	フラググレネード	プラズマグレネード
	P パワーアップ[オーバーシールド(青)、カモフラージュ(黄)]	

Ascension

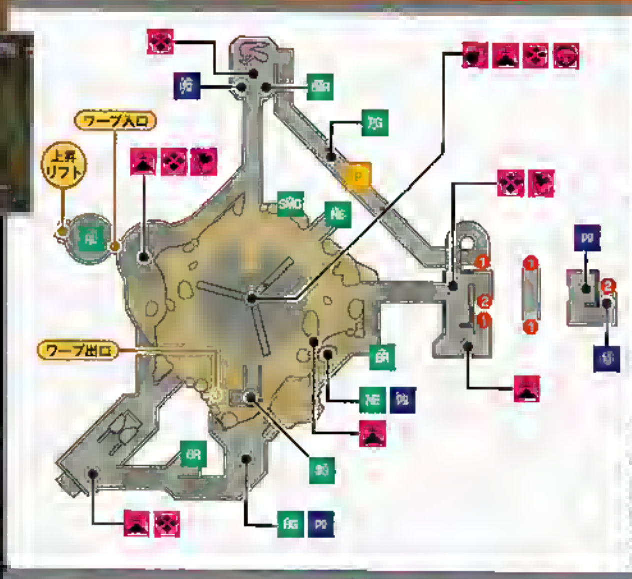
アセンション

移動ルートの理解が重要な中規模ステージ

中央の広場を囲むように通路が走り、敵や作戦エリアを目指して駆け巡るステージだ。通路は一段低くなっており、ジャンプですぐに飛び降りられるが、戻るときは通路の端まで移動して上ることになる。これらの移動ルートをより多く覚えておくことが勝利のカギだ。武器の種類は少ないため、個人のスキルが問われる戦闘になる。

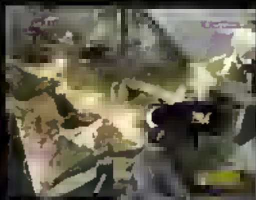


↑こんな岩もジャンプを使えば上り階段に早変わり。通路を飛び越えるときは落下自爆に注意せよ。



3階層の基地を使いこなせ

マップ右にある基地は上層2階、下層1階とに分かれているらせん状の構造。最上階から、左下の見張り台にいるスナイパーや広場の周囲にいる敵を狙撃していこう。下層から上がってくる敵はグレネードやショットガンで追い返すのがセオリーだ。



←危険になったら飛び降りて逃走することもできる。

バンシーの使いかた

マップ最上部にあるバンシーだが、こちらの攻撃は当てにくく敵の攻撃は受けやすいため使いにくい。攻撃時は上空へループしてから減速しつつ撃つように。



←ロケットランチャーの置き場に急行し、乗り捨ててしまうのも手だ。

最下層の最強武器

ロケットランチャーは独立した足場に落ちているので、上層の円形エリアから飛び降りて取りに行く。帰りは付近の重力リフトかワープゲートで移動する。



←リフトを使うと中央の広場へ降下できる。飛びながら攻撃してもいい。

Lockout

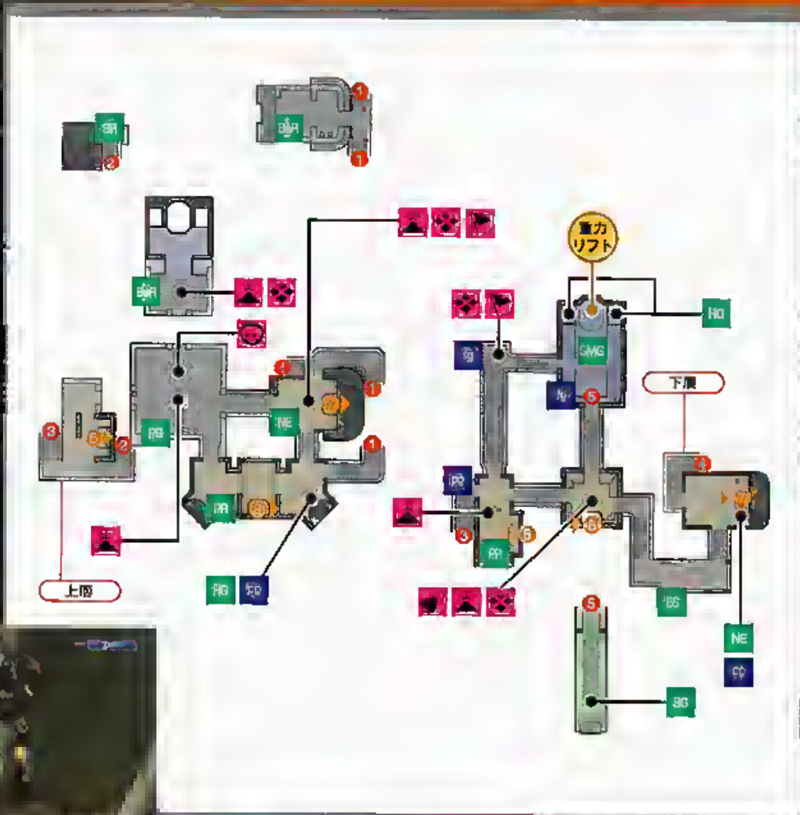
ロックアウト

タテの広がりを活かした者が勝利する

通路と小部屋の組み合わせで構成された多層構造のステージ。上りはスロープや重力リフト、下りは通路の切れ目や小部屋にある穴を使って移動する。地形的に近距離での戦闘が多くなるため、相手の攻撃をかわしにくいという点に注意して動こう。



↑通路を幅いっぱいに使えば中距離戦もいける。



見えない場所にはグレネード

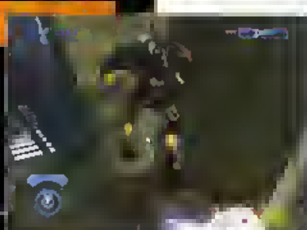
通路に入る場合はトラッカーの光点を確認し、フラググレネードを投げ込んでから動こう。違う階層にいる光点には、移動用の穴へグレネードを投げ込むことで漁夫の利も狙える。



↑爆発や流れ弾を確認して投げるべし。

ソードを持てば百人力

マップ中層に落ちているエナジーソードは、狭く避けにくい場所で活躍する最強の武器。長い直線通路などでは射撃に負けることもあるので、移動ルートだけは注意するように。



←隠しながら動き、好機に抜いて一撃！

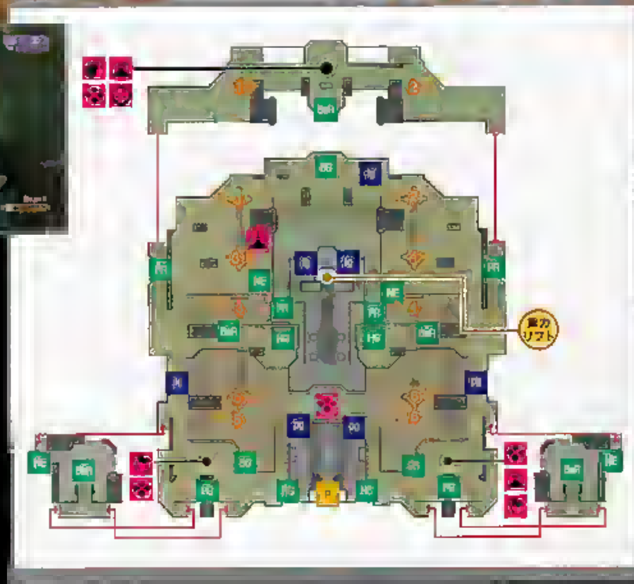
Colossus
コロッサス

左右対称の構造は腕と戦略を問われる

本作では珍しい左右対称のマップ。1挺しかないビームライフルを押さえつつ，ショットガンやプラズマライフルを確保して戦うといいだろう。スレイヤー戦ではマップ上部にある反重力リフトの付近が激戦区になりやすい。CTF戦では最下段の両端がお互いの基地となるため、移動ルートの取りかたと援護の動きが重要になる。



↑基本は両手持ち。プラズマライフル＋ハンドガンが編集部のオススメだ。



リフトとコンテナの使いかた

重力リフトは飛び込む角度やスピード，上空でのスティックの入れかたなどで着地点が変わる。ベルトコンベアに乗っているコンテナは2種類あり，光っているものは攻撃すると大爆発を起こす。敵が近くにいたらコンテナを撃って巻き込もう。



←コンテナの爆発に巻き込めば直接撃ち倒すよりラク。

A 中央突破パターン

最下層の広場に飛び降り，最寄りのスロープから上のフロアへと移動していくスタイル。旗をキープしているときは最短距離となるこちらを使うことが多い。



←居場所がばれやすいので，援護担当メンバーの確実なフォローが必要。

B 側道迂回パターン

マップ外周の上層を伝って武器をととのえながら移動するパターン。時間はかかるが敵に発見されにくく，態勢も立て直しやすい。慎重に行くならコレ。



←多人数で動けば襲撃にも対応できる。敵の中央突破には注意したい。

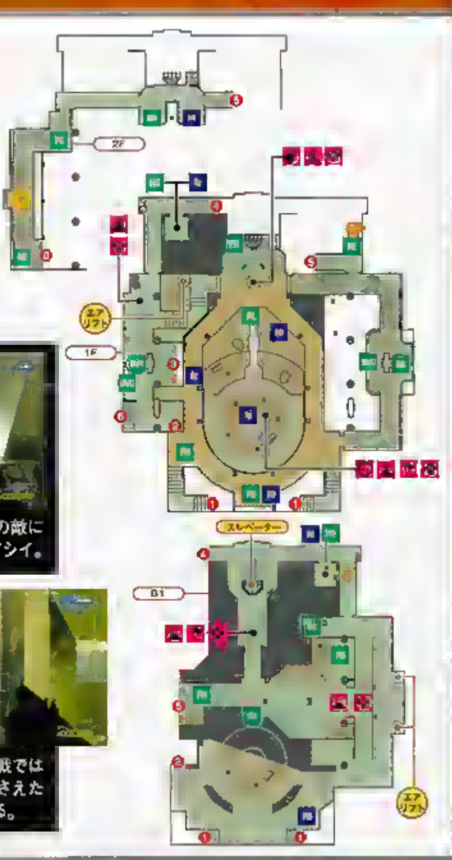
Ivory Tower
アイボリータワー

室内の間取りを理解しておこう

中央の中庭と，その真下の地下エリア，周囲を取り囲む移動通路といった構成のマップ。一見狭い場所しかないようにも見えるが、上下の吹き抜けが多いため中距離からの攻撃にも気を配っていないと危険だ。ロケットランチャー、ショットガン，エナジーソードが3大強力武器なので，基本はこれらを押さえて戦っていきたい。



↑プラズマライフルも多く落ちているので，サブマシンガンやハンドガンと組み合わせて使うといい。中距離ならこの装備が有利だぞ。



1 水の近くに武器がある

中庭の上にある水溝の奥にロケットランチャー、下層の滝のところにエナジーソードが落ちている。自分のスタート位置をすぐに確認し，近いほうを入手しよう。ロケットランチャーを取るときは中庭の中央に出現する弾薬も回収するといい。

2 エレベーターの使いみち

マップ上部にあるエレベーターは地下からせり上がるように稼動しており，1階と2階に上れる。地下の乗り場では戦闘が起きやすいので，脱出の際にも使える。ただし、吹き抜け上部からの攻撃には注意。



↑2階の足場から下の敵に攻撃を仕掛けるとオイシイ。

3 空気に乗って飛ぶ

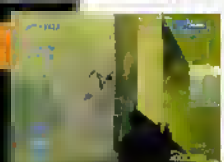
マップの左右端にある空気の噴出し口は，乗ることで足場の上へと移動できる。とくに右側の足場にはショットガンが置いてあるので確保しておくといいだろう。



↑出会い頭で効果抜群。飛び降りながら使うのもアリ。

フラググレネードが有効

階段の角や通路の切れ目，小部屋などちょっとした隠れ場所は多い。フラググレネードを使って進行方向を牽制しながら戦いたい。上層から階下の敵に投げるのも大事だ。



↑スレイヤー戦では漁夫の利を押さえたものが勝利する。

Burial Mounds
ベリアルマウンズ

攻めと守りに分かれるメリハリのきいた荒野

建築物は守備側の基地のみ。非常にひらけた荒野だが、デコボコした地形や障害物が多いため、身を隠しながら移動することは可能だ。基本的にCTF戦やアサルト戦で使われることが多く、戦闘が起きるポイントは限られている。乗り物用の走行ルートも用意されているが、操縦テクがないと横転しやすいので走りこんでおきたい。



↑徒歩で動くには微妙に広い。迅速に動かないとつらいぞ。



攻撃側：移動ルートと武器の回収

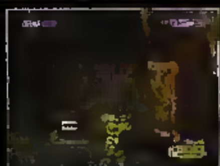
左手にソードとビームライフル、右手の橋にロケットランチャーがあるので、さきに確保できると有利。ワートホグで移動するときは、敵基地のタレットやスナイパーの狙撃に注意したい。



←進入タイミングを合わせていかないと相当きびしい。チームの速動性を鍛えておこう。

守備側：基地の使いかたとルート封鎖

スナイパーライフルの落ちているトンネル、基地の左右はつねに目を配っておく。タレットを使うときはビームライフルの狙撃に注意。ロケットやソードを確保できれば盤石の守りになる。



←狙撃銃をすぐに取り、敵のロケラン回収を阻止する流れが定番。ジープの動きにも注意。

チーム戦において守るべきポイントとは？

個人戦は自分のセンスとテクニックだけで対応できるが、チーム戦は仲間どうしが協力し合い、お互いの動きをサポートし合わないと勝利は難しい。まずはチームの中で分担を決めておき、自分のするべきことを徹底して遂行することから始めよう。そこから状況に応じて、他人のポジションをカバーするといったローテーションも組めるようになればさらに強くなれるだろう。最終的に、ボイスチャットを使わずともお互いの動きが連動していければチームとしては一人前だ。今回はルールごとに必要となるチームの役割と立ち回りの基本をレクチャーしよう。



←決してひとりの力で勝つことはできない。人数差をつけて対戦するとその事実を痛いほど理解できるはず。



➡ボイスチャットで状況を短く簡潔に伝える練習もしておきたい。長話は命取りになる。

Team Slayer
チーム スレイヤー
つねに取り返す戦いを

スコアの奪い合いになるので、最低でもふたりひと組で動くこと。片方が倒されても、手傷を負った相手を倒しスコアをイーブンに戻すのだ。先制を心がけよう。



Capture the Flag
キャプチャー ザ フラッグ（CTF）
運び屋と援護に分かれて行動する

タッチリターンの有無で戦術が変化。"あり"なら争奪班を大目に。逃走ルートに援護班を置いて追撃を阻止すると、より確実に運べるようになるのでオススメ。



Odd Ball
オッド ボール
[illegible]れるか逃げるかを地形で判断

チームメイトがボールを握ったら全員で護衛。相手の進入ルートを封じて立てこもるか、周囲を固めながら追撃されにくいルートを移動しするかを使い分けよう。



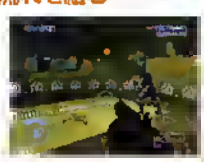
King of the Hill
キング オブ ザ ヒル
人はいればいるほど有利になる

エリア内にいる人数×秒でタイムが加算されていくので、つねに全員でエリアを目指すのが基本。爆発物で全滅しないよう配置に注意して敵の侵入を防ぎたい。



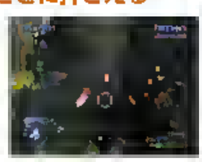
Assault
アサルト
設置にいたるまでの流れを組む

一定時間、目標エリアに居続けるので敵の排除は必須。突入部隊をおとりにして背後から本隊を送り、爆弾を設置するなり敵を掃討するなりして現場を確保しよう。



Territories
テリトリーズ
重要なテリトリーをさきに押さえる

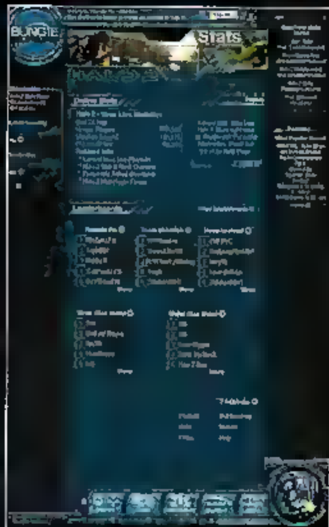
襲撃を受けにくいテリトリーを率先して争奪し、つねに確保しておく。テリトリーの数だけカウントが早くなるので、全体の半数以上を押さえておけば問題ない。



バンジーネットにアクセスして Xbox Live対戦をさらに楽しもう!!

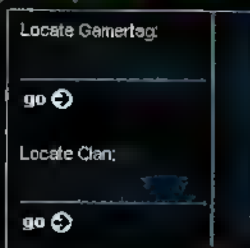
www.bungie.net/stats

『Halo 2』のLive対戦には、世界中の相手と戦争ごっこをする楽しさだけでなく、そのプレイ結果や自分の活躍を確認していく喜びもある。パソコンのインターネットからアクセスして、そのレポートを見られる場所がバンジーネットだ。自分の対戦履歴はもちろんのこと、試合ごとのプレイ内容や対戦者との相性、仲間の戦績までチェックできるスグレモノだぞ。サイトがすべて英語表記のため、最初は抵抗があるかもしれないが、さほど難しい英語は使われていない。一度試しに触ってみれば、あとはふつうに活用できるはずだ。



個人検索／クラン検索

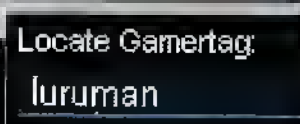
画面左の入力フォームで名前を検索することで、Liveに接続して遊んだプレイヤーや、結成されたクランのデータをチェックすることができる。基本は、Xbox Live中にフレンドリストなどで名前を確認しておき、ここに入力するという流れになる。実際の手順とともに、閲覧できる内容例なども紹介しておくぞ。



↑上が個人、下がクラン。何百万人の中のひとりを捜してくれるぞ。

名前を入力してみる

知っているプレイヤー名（ゲーマータグ）やクラン名を入力する。打ち間違いのないように注意しよう。



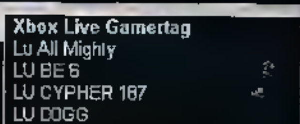
GO→のマークをクリック

名前を入力したらフォームの下の矢印をクリックすればつぎの画面へ。珍しい名前ならこれで検索完了。



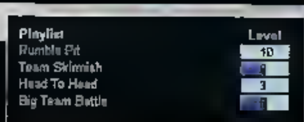
重複する名前は選択し直す

似た名前があるときや名前の一部だけ入れた場合は、さらに選択リストの中から目当てを捜してクリック。



対戦設定ごとのデータをチェック

すると個人で参加できるゲームタイプ4種類のレベルと各プレイゲーム数、勝利数がチェックできる！



リーダーズランキングをチェック をチェック

ここに表示されるのは各ルールで高い勝率や勝利数をあげているプレイヤーたち。1000人近いランカーたちがひしめいているぞ。並んでいるプレイヤー名をクリックして、プレイ履歴から戦いぶりを検証してみるのも一興だ。ランク入りを目指している人は下位プレイヤーのスコアを参考に、まずは勝ち星をあげよう。



↑上位陣の勝率は驚異的。ゲーム履歴を見るとほとんど2位以下を取っていない。

インフォメーションで情報入手

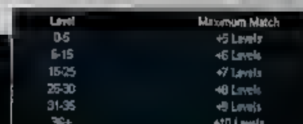
ランキング以外にもバンジーネットには貴重な情報が満載。それを閲覧するのがこのインフォメーションだ。マッチメイキングに関するさまざまな情報が載っているので、知識を深めたいプレイヤーにはありがたい存在となる。表やリストなどを使ってわかりやすく説明しているので、眺めるだけで勉強になるぞ。



↑FAQはよくある質問コーナー、Infoはお知らせのコーナーになっているのだ。

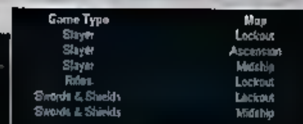
レベルアップに関しての情報

プレイ内容によって、ポイントがどのように増減してレベルが変動するかを説明している。要チェックだ。



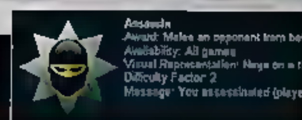
マッチメイキングに関しての情報

各ルールでランダムに選ばれるステージとゲームの種類を一覧表示。本作を遊んでいる人なら読めるはず。



メダルに関しての情報

対戦中に行った特定のアクションによって獲得できるメダルのリストもあり。全掲載ではないので注意。



さらに詳細なプレイ履歴もチェック可能！

プレイヤー成績画面の画面上部に"GAMES"というタグがある。これをクリックして試合を選択してから、マップイメージの横の"Game Viewer"をクリックしよう。対戦時の各プレイヤーの行動履歴がマップの拡大画面とともに確認できるぞ。





↑建物内部などは下段のエリアリストから選ぶ。細かく見られるぞ。



➡どこで何が起きたかが一目瞭然。敵の作戦ルートもチェックできるうえ指定エリアを立体的に観察できる。

詳細履歴を閲覧するには NET.PASSPORTへ要登録

いちばん上のここをクリック➡➡➡



この機能を使うにはNET PASSPORTの登録が必要。メールアドレスさえあれば、すぐに登録できるぞ。

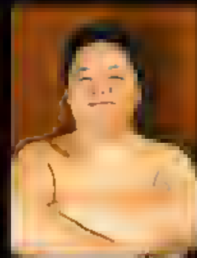
↑料金などは発生しない。フリーメールなどを利用して登録してもオーケーだ。

Halo 2 Special Interview

伊集院光氏を直撃!!



芸能界随一のゲームっ子、伊集院光氏が『Halo』の大ファンであるという情報を以前からキャッチしていた本誌は、ついにこの度、氏への直接取材に成功！『Halo』シリーズの楽しさの秘密についてじっくり語ってきました。



週刊ファミ通の連載コラム内でもたびたび『Halo』の熱について触れてきた伊集院氏。ゲームを見極め、楽しむスキルには感服です。

『Halo 2』がある限りXboxは死なず!!



やっぱ「Halo」だけダントツでおもしろい。

——いま『Halo 2』の16人対戦に軽く触ってみて、まずはどうでした？

伊集院氏(以下、**伊**) ゲームって、『2』を作るときにいじり過ぎてつまんなくなっちゃうこともままあると思うんですよ。もともと『Halo』は好きだったでその辺の不安もあったけど、待たせただけはあるかな、と。

——伊集院さん、本当に前作から『Halo』で遊んでましたよね。2年以上まえの最初の『Halo』全国大会のときも、東京予選の会場でしっかり姿をお見かけしました(笑)。そもそも『Halo』にハマったきっかけは？

伊 Xboxが出たときにソフトを満遍なく触ったのがスタートだったかな？ ひとりでキャンペーンを遊びつつ、大人数でできるゲームということで、みんなで盛り上がってみようかと。

——ご自宅の1Fと2FにXboxを置き、10メートルのクロスケーブルでシステムリンクさせたとか……(笑)。

伊 単純に大勢で遊べる点がおもしろかったですよね。Xboxはゲームが出る頻度とか少ないんで敬遠する人もいるけど、「『Halo』があればいいだろう」と。まわりには「(Xboxは)『Halo』として買え」って言ってましたよ。

——『Halo』はFPSですが、ジャンル的に敷居は高くなかったですか？

伊 僕ね、ほかのFPSはやらないんですよ。アクションゲーム自体、基本的に苦手で。なのに、『Halo』だけはやるんだよね。じつは「FPSってすげーおもしろいんだ！」と思って『2』が出るまでのあいだに似たようなゲームもいくつか触ってみたんだけど、やっぱ『Halo』だけ断トツでおもしろい。俺の中ではFPSがおもしろいんじゃなくて、『Halo』がおもしろいんだな、ってわかりましたね。



やられた人間から順番に全裸で正座。

——『Halo』ならではの魅力って、伊集院さん的には何だと思います？

伊 すごく正しく遊び場を提供してるってところかな。「こういう公園ができたから、キミたち遊ぶといいよ」って。これって簡単なようで難しいじゃないですか。欲張りすぎて失敗しているゲームも多いと思うんですよ。『Halo』は「宇宙に公園があるから、みんなで戦争ごっこして遊びなよ」って感覚がすごい。用意するもののバランスとか、公園で遊ぶ楽しさをすごくわかってる、って気がするなぁ。

——いま、全国の『Halo』ファンたちのうなずく顔が見えました(笑)。

伊 逆に言うと、「みんなで撃ち合ってやれるよ、16人で騒げるよ」ってほかに、"おすすめコメント"がないのが弱点かな。グラフィックのすごさや武器の多さとかで、これより誌面映えのするゲームもたくさんあるだろうしね。僕もゲームの番組をやってましたが、こういうゲームのおもしろさは伝えにくいですよ。だからこそ、Xboxというイメージから「『Halo』はマニアにはおもしろいゲームなのかな」って受け取られるのは残念ですよねぇ。

——『Halo』はよほど3Dが苦手でなければ、取っつきはかなりいいです。

伊 「いま、俺がコントローラーを動かしてるんだ」じゃなく、「俺なんだ」って感じさせるまでが早いよね。最初はあれだけ面倒くさそうに見えるのに、自然にコントローラーを使わせて、すぐに一体感を感じさせてくれる。アメリカも侮れないというか、『Halo』なんかは、僕の中で洋ゲーのイメージ変えましたよ。楽しい洋ゲーってあるんだなぁ、ってね(笑)。

最終的に「ゲームって何が楽しいのか」ってだけのことなんだけど……。それが、すごくわかりやすいゲームだと思うなぁ。童心に返るっていうけど、本当に童心に返るもんね。ここまでゲームに関して理屈を言えるようになってるのに、「けっきょく、おもしれーじゃん」としか言わせないのはすごいと思いますよ。それを分析するより、楽しもうという気にさせるもんなぁ。

よくできた遊び道具なんだよね。昔のゲームって、自分たちでいろいろルールを決めて遊んだりしたけど、あれの"かゆいところまで手が届くバージョン"みたいな感じ。遊びかたに幅が持たせてあるし、それでいてマップやルールがたくさん用意してあって。どれを組み合わせて遊んでもゲーム的に破綻しない、というのも偉いですよ。

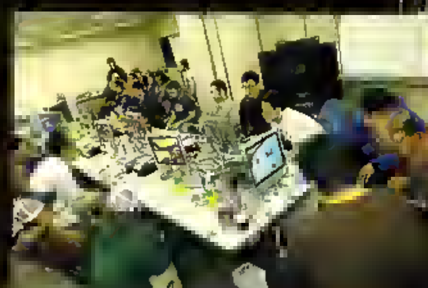
——ちなみに、前作ではどんなルールでよく遊んでいたんですか？

伊 対戦で多いのは、命がひとつのルール。時間制限は5分から10分くらいで、狭めのマップでやり合うと。で、命を失った人間から全裸で正座。「命を失ったんだから」ってね。早く死んじゃうほど、その対戦が終わるまでの長い時間、全裸で正座。

——それは屈辱！(笑) ……いま見たくない画を思い浮かべちゃいました。

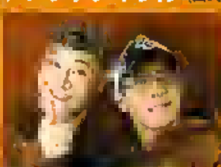
伊 僕は「友だちとゲームをやる」っていうよりも、「ゲームをいっしょに楽しくやれるヤツは友だちだ」っていつも思ってるんです。『Halo』あたりがワイワイ楽しめるかどうかで、仲のいい友だちかどうかって決まってきますよね。僕、けっこう内向的な人間なんで閉じこもりがちなんですけど、『Halo』があるうちは16人くらいの若手とはつき合っていようと思いますよ。

⬇取材に先んじて行われた『Halo 2』16人対戦集会。ぶっ続けで遊ぶこと、何と約10時間！ そのパワーにはスタッフ一同あ然！



芸能人戦士の皆さんも熱狂!

アンタッチャブル(山崎弘也・柴田英嗣)



昨年末のM1グランプリ入賞をはじめ、飛ぶ鳥を落とす勢いのおふたり。テレビレギュラー多数。人力舎所属。

「とても性格が出るゲームなので、「あいつ意外にみみっちいヤツだな」とか、本当の相手が見えますよ」(柴田氏)
「最高に気持ちいいですよね！ストレス解消ですよ」(山崎氏)



⬆前作経験者だけあってなかなかの腕前。プレイ中はとにかく真剣！

5番6番(樋口和之・猿橋英之)



TBS「爆笑問題のバク天!」などに出演中。タイタン所属。

「迫力がすごくて見入ってしまった。16人対戦は最高!」(猿橋氏)
「いつどこから狙われるのかわからないので、つねにドキドキしてました。乗り物を奪った瞬間は至福です。『Halo 2』！ 22世紀に持っていきたいゲームです！」(樋口氏)



サードメン(浜口亮・高橋卓也)
「熱い！ 本物のサバイバルゲームよりも断然おもしろい」



ヒットマン(林田竜次・河野和男)
「お世辞抜きで楽しいです。やらなきゃ人生ひとつ損！」



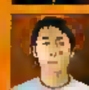
ポテンヒット(園田賢悟・秋吉洋典)
「ムチャクチャ爽快。早くバンバン倒せるようになりたい」



田代32
「チーム戦が熱い！人間関係も気にして戦いましょう」



坪井昌成(ハイエナ)
「これは本当におもしろいゲームです。びっくりしました」



田村(麒麟)
「初めて遊びましたが、うまく操れなかったのが悔しい！」



ジョン・コリンズ
「こんなに撃って撃って撃ちまくるみたいなゲームは初めて」

「誰にもじゃまはさせない」大特集!



DEAD OR ALIVE ULTIMATE

コスチューム集めに欠かせない対CPU戦をキャラクター別に攻略。Xbox Live戦向けの日記帳攻略も必読だぞ！

CPU戦を極め、コスチュームをGETせよ!!

action

デッドオアアライブアルティメット / 対戦格闘
テクモ / Team NINJA
発売中（11月3日） / 9240円
5.1ch, HDTV
18歳以上
14ブロック / ワイドテレビ対応

僕のLive対戦日記 Vol.1 プレイヤー：ラスカル大将
MY VERSUS DIARY

11月3日

『DOAU』を購入するために珍しく早起きした俺は，近所の大型量販店へと足を向けた。今日が何の日かはよく知らんが，とりあえず世間様は祝日らしい。そういや，休日にソフトの発売なんて，ここんとこしばらくなかったんじゃねえか？

量販店につくと，俺と同じ目的とおぼしき輩が多数，すでにレジで会計中だった。よく見ると，そのうちのひとりはXbox Liveスタータキットも同時購入。ほう，あんたもライブ対戦をご所望ってわけか。……てことはそのうち，ネットの大海原で手合わせすることもあるかもな。そんときはお手柔らかに頼むぜ。

かくして無事にブツを購入した俺は，これから始まる電脳世界のバトルに夢を膨らませつつ帰路についた。

帰宅後，いそいそとソフトのセットアップを開始。デモをひとしきり眺め，あやねの不遇な幼少期に不覚にも涙したあと，おもむろにスタートボタンを押す。Xbox Liveの設定はすでに済んでいるため，プロファイルを登録するだけで瞬時にセットアップ完了だ。さてと，始めるか。

おお，いるいる！　どうやら『DOAU』のライブ対戦は，最大8人までが入ることのできる"セッション"という小部屋で区切られているらしい。セッションごとに勝ち残りやチーム戦など試合形式も決められているから，好みの場所で遊べるってわけね。……ま，最初はオーソドックスに"勝ち残り"式で遊ぶか。

すでに5人が対戦しているセッションに入ると……おおっ!!　すぐさま現在の試合がライブで流れるじゃね～の!!　こりゃすげえ。なるほどね，セッション内で待っているプレイヤーすべてに，このライブ映像が流れるみたいだな。これは臨場感あるなあ。

そして数試合を観戦後，ついに俺の順番が回ってきた。ライブ映像を眺めてモチベは最高潮。いくぜ！

11月4日

初日は40戦ほど試合して，俺のランクはB－。勝率は55パーセントってところ。最悪じゃないけど，大満足とはとても言えない結果だね，こりゃ。アーケード版は割とやり込んでいたクチなんで，もう少し勝てるんじゃないかと思ってたわけだ。

昨日気がついたことは，単発技の投げ確（ガードしたら投げで反撃確定の技のことね）は，反撃できると思わないほうがいいってこと。そう，ラグのおかげで，最速で反応したつもりでも，わずかに遅れちまうことが多いんだ。おっと，勘違いしないでくれよ。実際には，よほど通信環境が悪いときを除けば，プレイ中に「ラグってる！」なんて感じることはまずない。快適なもんさ。ただ，たとえばレオンの↘Pとか，単発技にきちっと投げで反撃するのは少々キツい。このへんは2択と割り切ったほうがよさそうだな。そうそう，逆に，こっちが投げ確をガードされたときも，むしろ立ちパンチで暴れるくらいの気持ちのほうがいいね。

うし，昨日の復習もしたことだし，今日も電脳世界に出陣といくか。

11月6日

昨日は金曜ってこともあり，どのセッションも深夜まで大盛況。おかげで，いつも遊んでるセッションにも，一見客がずいぶん現れた。そんな中，ちと気づいたことがある。

それは，クリティカルヒット時，防御側プレイヤーの反応は大きく分けると2種類しかないってこと。

タイプ①：上段、中段パンチ，中段キックの3種のホールドを使う
タイプ②：中段パンチ，中段キック，下段の3種のホールドを使う

俺の考えでは，前者はかなりナンセンス。まぁ，読みが当たればかなりダメージをとれるけど，ホールドを読まれたときのハイカウンター投げが痛すぎないか？　その点，後者は下段ホールドで（上段）投げと上段攻撃をかわせるから対応幅が広いし，たまには相手が刻んできた下段攻撃をホールドすることもある。

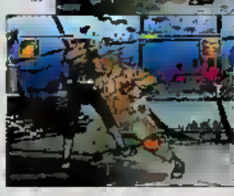
後者の戦術をさらに進化させるなら，下段ホールドのあと，最速で上段投げか打撃技を入れ込んでおくといい。読みが当たって相手の攻撃（上段攻撃or投げ）が空振りしたとき，反撃できることがあるからな。

投げ確定の単発技にまつわる攻防

レオンの↘P，アインの⇩⇦⇨などの単発技は，ガードすれば反撃確定ながら，オンライン対戦では"非常に反撃しにくい"部類に入る。これらの技をガードしたあとは，上段投げと攻撃力の高い中段攻撃で2択をかける……と割り切ったほうがいいだろう。逆に，これらをガードされてしまったら，立ちパンチで暴れるのがオススメ。相手の投げが遅れた場合にハイカウンターとなり，クリティカルヒットが発生するからだ。むろん，浮かせ技からの空中コンボも狙えるので，一発逆転のテクニックとして覚えておこう。



↑ガードされても，あきらめるのは早い。



↑相手の投げが遅れれば一発逆転も……。

下段ホールド活用術

下段ホールドは出した瞬間からキャラがしゃがみ状態になるため，相手の上段攻撃・上段投げ・下段攻撃に対応できる。ジャン・リーやあやねなど，浮かし技の主力が上段攻撃に偏りがちな相手に対しては積極的に使っていこう。逆に，露骨に下段ホールドが多い相手には，すなおに中段攻撃の浮かし技を叩き込むのがセオリーだが，ハイカウンター狙いの下段投げもおもしろい。ティナやゲン・フーなど強力な下段投げを持つキャラの場合，ヘタな打撃よりも大きなダメージが期待できる。相手のクセを読んで使い分けよう。



↑下段ホールドで上段を回避。必須テク。



↑下段投げが強力なキャラには要注意。

12月号にて『DOAX』の水着，りんどうをcatman様の発案と紹介しましたが，masyang様の誤りでした。関係者の皆様方にご迷惑をおかけしたことを，深くお詫び申し上げます。

CPU戦の勝ちかた、教えます！

ビクトリーロードを君に！ Ultimate アルティメット

デフォルトキャラの全コスチュームを出すのはひと苦労。お手軽戦法を身につけて、クリアーを目指そう。

登場人物紹介

ノリック



本誌「DOAU」担当編集。かすみちゃんのためなら死ねると豪語している。

ももやん



CPU戦ライター。PC破損、腰痛と不幸続き。エレナ様でがんばってます。

クリティカル誘発技からの連続技、カウンター投げでコスを集めろ！

秋風も冷たくなってきた、ある日の編集部。入稿間近で戦場と化しているこの場所で、格ゲー独特のレバーとボタン操作の音が激しく響き渡る……。レバーを握っているのは「DOAU」担当編集のノリックだ。やつれた顔でモニターに向かって叫び続けている。

ノリック　ムキ――！　そこでホールドはありえねぇだろう！　いい加減コスくれよ……。

ももやん　どうしたノリック？　遊んでないで仕事しろよ。入稿真っ最中だろうが。

ノリック　これだって仕事だよ！　つーかさ、コス出すためにCPU戦やってるんだけど、けっこう強くてさ。ちょっと手伝ってよ。

ももやん　え～。これからLive対戦修行なんだよ。こっちで対戦やってるからさ、口答でならアドバイスしてやらないこともないぞ。

ノリック　なんでもいいから、教えてくれ。

ももやん　コスはどこまで出したの？

ノリック　イージーで出る分はなんとか。ノーマル以上が強くてさぁ……（註1）

ももやん　もしかして、対戦感覚でCPUに挑んでいない？　対戦感覚で楽しんでプレイするのもいいが、コス出しが目的なら、CPU戦で当てやすい技を絞り込んだほうがいいぞ。

ノリック　……で、何使えばいいの？

ももやん　キャラクターごとに技は異なるからなぁ。それでも中心になるのは、使いやすいクリティカル誘発技だな（註2）。上段、中段、下段と属性の異なる技、近距離、中距離で使う技を2～3個ピックアップしておけば、どんな状況でも狙えるだろう。2～3個なら覚えやすいでしょ？

ノリック　使いやすい技1個じゃダメなの？

ももやん　最初は問題ないけど、同じ技をくり返していると、CPUがホールドしてくる確率が高くなるのよ。とくに2段以上の技は要注意。2段目をホールドされやすいから。違う属性の技を交互に出していけば、ホールド率も低くなるはずだよ（註3）。キャラごとにオススメする技はP40からのキャラ別攻略に書いてあるから、それ読んで。

ノリック　クリティカル状態になったら、浮かして連続技狙いでいいんだよね。

ももやん　連続技もキャラ別に書いてあるから、練習してからCPU戦に挑んでみなよ。

ノリック　ふむふむ……よーし！

――ノリックがCPUに挑むこと10分。

ノリック　……なんとかクリティカル誘発技を当てることはできた。連続技も入れることができた。もうちょい楽にならない？（笑）

ももやん　まぁ連続技が苦手な人とかもいるだろうから、別の戦法も教えておくか。ひとつは、強力な単発技を狙っていく方法だ。

ノリック　ほうほう。それはどんな戦法？

ももやん　CPUの基本的な性格として、中距離で技を空振りしながら近づいて来ることが多いのよ。中距離以上間合いを取ってCPUの空振りを確認したら、リーチの長い技を叩き込む。落下ダメージが加われば、それだけで倒すことも可能だろう（註4）。単発技の性能はキャラごとに異なるが、レイファンの七寸靠（⇦⇨Ⓟ）、あやねの幻夢槍（⇩⇘⇨Ⓚ）、ジャン・リーのドラゴンキック（⇩⇘⇨Ⓚ）なんかは優秀な単発突進技と言えるだろうな。単純に連発するだけで勝てたりするよ。

ノリック　おぉ、なるほど。攻略ページに書かれていた単発技は、こうやって使うのね。

ももやん　多少リスクがともなうが、ハイカウンター投げを狙う戦法も教えておこうか。

ノリック　ハイカウンター投げというと、ダメージが1.5倍の強力なカウンターじゃない。そんな投げが狙える戦法なら最初に教えてよ。

ももやん　たしかに強力なんだが、失敗時のリスクも大きくてね。すなおに浮かせ技→連続技を入れておけばよかった……なんてことにもなりかねないから。で、そのやりかたは、まずは2～3段以上のクリティカル誘発技が混ざった連撃を出していく。ヒット、ガードにかかわらず、つぎも同じ連撃を出していこう。だけどここでは連撃を途中で止めて、CPUのホールドを待つ。ホールド空振りが見えたら、強力な投げを入れてやるだけだ（註5）。コマンド投げで投げ抜け防止ね。

ノリック　どれどれ……うぉ！　ハイカウンター投げ減るぅ！　気持ちいいねコレ。……あっ、でもホールドしてこなかったから、投げ空振りで反撃受けちゃったよ（泣）。反撃痛いなぁ～。

ももやん　そう、それがリスクなんだよね。同じ技をくり返すから、初段でホールドされることもあるし……あまり狙いすぎないことだね。それともうひとつ、CPUの大技をガードしたら、投げを決めていくこと。確実にダメージを奪おう。

ノリック　そうそう、ティナとかのドロップキックガード後とか投げられないの？

ももやん　ティナのドロップキックやバースのフロントロールキックとか、技後に姿勢が低くなっている場合は、下段投げになるんだ。

ノリック　よーし、これだけ覚えればCPUも楽勝！　全コスチューム出してやらぁ！

ももやん　イージー→ノーマル→ハード と難易度を上げながらプレイすれば、キャラの扱いにも慣れてくるでしょう。がんばってね～。

註釈解説

註1　コスチュームはストーリーモードかタイムアタックをクリアーすると出現する。難易度イージークリアーで出現する分が打ち止めになったら、難易度をノーマルに上げてみよう。

註2　使いやすい技とは、リーチがあったり発生が早かったりするもの。カウンターヒット時のみクリティカル状態になる技もこの範疇に入る。どの技を使っていけばいいのかは、各キャラの攻略ページを参照してもらいたい。

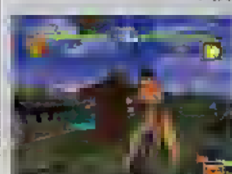


⬅クリティカル誘発技だけでなく、連続技も覚えなければ意味がないぞ。

註3　同じ技をくり返していると、CPUはホールドを入れてくる。これを回避するために、違う属性（中段、下段など）のクリティカル誘発技を用意して、使い分けていくことが大切だ。

註4　中距離以上に離れた場合、CPUは技をくり出しながら接近してくる場合がある。技の空振りが見えたら、突進技でダメージを与えよう。

註5　同じ連撃を使えばCPUは学習し、ホールドしようとする（同ラウンドのみ）。その性質を逆手に取り、2回目以降の連撃を途中で止め、ホールドを誘うのだ。ホールド状態に対して投げが決まれば1.5倍のダメージとなる。投げ抜けされないように、コマンド投げにしよう。



⬅同じ技をくり返せば、CPUはホールドで対応してくるようになる。ホールドを誘うように技をくり返し……。



➡途中で連撃を止め、投げを入力しよう。上段、中段ホールドならハイカウンター投げで大ダメージとなる！



ストーリーモードだと固定された相手が多く、安定した闘いができる。有効な技を使いつつ後半のキャラへの対策を覚えれば、楽にクリアーできるはず。

リーチを活かした遠距離戦でダメージを取ろう

リーチの長い足技がCPU戦の軸になる。連覇脚(KKK)と炎月蹴(⇨KK)がとくに優秀で、まずは開幕に連覇脚(KKK)を出すといい。ヒットした場合は、距離を離してCPUの起き上がりを待つ。CPUは距離が遠いと走ってくる性質があり、再び連覇脚(KKK)がヒットしやすい。中盤からは、2～3回目に走ってきたところでホールドを入れてきやすい。これは技を出さずに待ってから朧(⇘⇘F+P)で投げるか、炎月蹴(⇨KK)を出して対処しよう。なお、近距離戦になった場合は、閃光幻落脚(⇨P⇩K)や二連突き(PP)→投げなどを使って追い払おう。



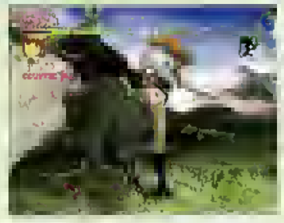
↑連覇脚(KKK)と炎月蹴(⇨KK)が有効。遠距離はもちろん、起き攻めでも使える。



↓相手のホールドを読むor見てから朧(⇘⇘P+P)を決めれば体力を奪える。

VS万骨坊

使う技は基本どおりだが、万骨坊にはつねに接近戦を挑む。ヒットしたらつぎは別の技を使い、つねに起き上がりを攻めよう。ホールドされたときは二連突き(PP)or閃光弾(⇨P)から朧(⇘⇘F+P)を狙おう。



←うまくいけば、起き攻めだけで勝てることもある。

CPUに当てやすい技

連覇脚

KKK



←CPU戦の主力技で、先端が届くくらいの間合いで使う。

炎月蹴

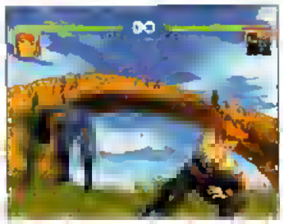
⇨KK



←2段目のみがヒットした場合はつぎの技へ切り替える。

朧

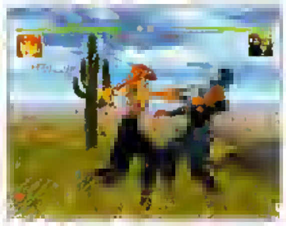
⇘⇘P+P



←強力な投げ技。クリティカル誘発後に使うのも有効。

二連突き

PP



←中盤以降でホールドが多くなったら、ここから投げを。

浮かせたらコレ!

CPU戦では近距離で閃光弾(⇨P)を当て、クリティカル状態を誘発したときに浮かせていく。浮かせ技は霧幻刀(⇘⇘P)を使い、ここから連光天襲脚(PP⇨P⇨K)を決めよう。重量級にも入るぞ。

①霧幻刀 ⇘⇘P



←浮かせたあとは背後Pからコンボだ。

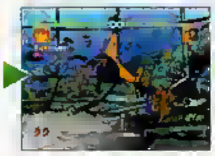
②連光天襲脚 PP⇨P⇨K



←まずは背後Pを出す。PPまで入力。



←PPPにならないように⇨Pと入力。



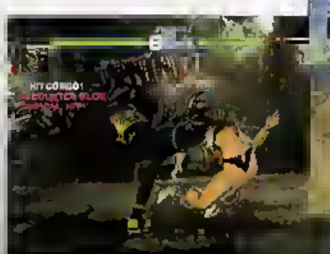
←最後は⇨K。そして起き攻めをしよう。



連繋技が多いザックはCPUのホールドが最大のライバル。1回のクリティカルでしっかりダメージを奪えるように、スパーリングモードで練習しよう。

しっかりとコンボを決め投げも混ぜていく

ヒットしやすい連繋と連繋止めからの投げがCPU戦の基本。⇩K始動のメビウスラッシュ(⇩KPPK)が主力技で、まずはクリティカルを誘発させたい。やや遠目から出し切って、クリティカル状態を誘発したらレイジングニー(⇘⇘K)から空中コンボを入れよう。メビウスラッシュ(⇩KPPK)がホールドされた場合は⇩KPで止めて投げを狙う。また、メビウスラッシュ(⇩KPPK)がいきなりホールドされた場合はガトリングニー(⇨KK)を使おう。なお、遠距離で相手の技を空振りさせてハイターンヒールキック(KK)を入れる戦法も、特定の相手に有効だ。



→このクリティカル状態を誘発するのが狙い。空中コンボを決めろ。



↑バース、ハヤブサ戦は下がりながらハイターンヒールキック(KK)。

VS万骨坊

遠距離で季節を変化させる技を待つのが基本。確認したらダッシュで接近してガトリングニー(⇨KK)を叩き込もう。また、浮遊で接近されたときに突進技がきたら、す速く中段Pホールドで反応したい。接近されたらジャブ・ストレート(PP)から投げを狙おう。



↑基本は遠距離戦。季節変化技を見たらガトリングニー(⇨KK)を決めよう。

ハヤブサ VS CPU



比較的威力が高めで、性能のよさもあわせ持つ技がいくつか揃っているハヤブサ。これらの技をうまく組み合わせられれば、楽にクリアーできるぞ。

中間距離をキープしてカウンターを期待する

スタート位置かそれより遠い間合いから、天輪脚（↘K）を当てるのが基本戦法。2回ほど当てたらつぎは鬼哭神啼脚（F+K・KK）。そのあとは空震撃（⇦P⇨P）と順番に相手の起き上がりへ重ねよう。この3つの技はたいていヒットするので、連発しなければ楽に勝てるはず。また、相手の技が届く距離になったら、一度バックダッシュをしてすぐに天輪脚（↘K）を出す戦法も有効。相手の技を誘って当てるわけだ。なお、近距離では連弾（PP）から飯綱落とし（⇦⇖⇩⇘⇨F+P→⇩⇘⇨⇗⇧F+P→⇦↘⇧⇗⇨⇘⇩F+P）が決まりやすい。押されたら使おう。



↑ヒットしやすい天輪脚（↘K）を起点にして、起き攻めで一気に勝負をかけよう。



↓鬼哭神啼脚は、隙が大きいもののヒットしやすい。これだけでクリアーできることも。

VS 万骨坊

ほかのCPUどおりで問題ない。起き攻めで一気に勝てる。苦戦しがちなら早めに連弾（PP）から投げを決めるといい。なお、遠距離では季節変化技を見たら、ダッシュで接近して天輪脚（↘K）を決めよう。



←開幕は破突（⇨P）でクリティカルを狙うのも手。

CPUに当てやすい技

天輪脚
↘K



←ガードされてもいい主力技。カウンターを取りやすい。

鬼哭神啼脚
F+K・KK



←起き攻めや中間距離から出すとヒットしやすい大技。

空震撃
⇦P⇨P



←起き攻めで使う技で、クリティカルも期待できる。

飯綱落とし
⇦⇖⇩⇘⇨F+P→⇩⇘⇨⇗⇧F+P→⇦↘⇧⇗⇨⇘⇩F+P



←追加入力は方向パッドをグルグルと回すだけでも出るぞ。

浮かせたらコレ!

CPU戦で空中コンボを狙う場合は破邪膝蹴り（⇨K）からが安定する。これならクリティカル状態を回復されることなく決められるぞ。追加入力をしないようにしっかり⇨Kで止めるのが重要だ。

①破邪膝蹴り ⇨K



←安定して相手を浮かせるならコレ。

②空旋斬撃 PP⇦P⇨P



←Pで拾う最速タイミングを覚えよう。



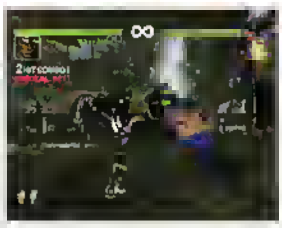
←⇦Pまで入ればコンボ完成も間近。



←最後は⇨P。起き攻めをしよう。

CPUに当てやすい技

メビウスラッシュ
⇩KPPK



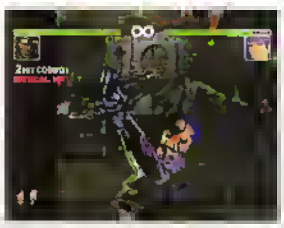
←多少ホールドされやすいが、クリティカルを狙おう。

ガトリングニー
⇨KK



←接近戦で使うといい。相手の起き上がりにも重ねよう。

ハイターンヒールキック
KK



←バース、ハヤブサ用の技。後ろに下がりながら使おう。

スプラッシュダンク
⇩⇘⇨F+P

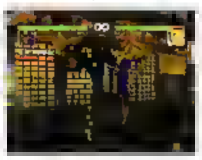


←投げ技はこれを。ザックの投げ中ではいちばん高威力。

浮かせたらコレ!

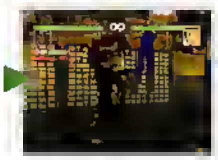
クリティカル状態を誘発したら、す速くレイジングニー（⇘⇘K）で浮かそう。最後はジャブ・ハイターンヒール（PKK）を決めるが、Kを押しすぎると隙が大きくなるのでPKKで止めるのが重要なポイント。

①レイジングニー ⇘⇘K



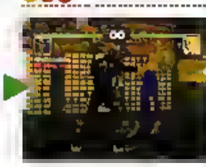
←威力、浮きともに高く、主力になる。

②[illegible] ⇨K

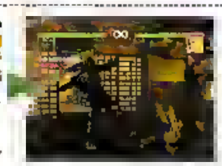


←相手が中量級まではこれで刻める。

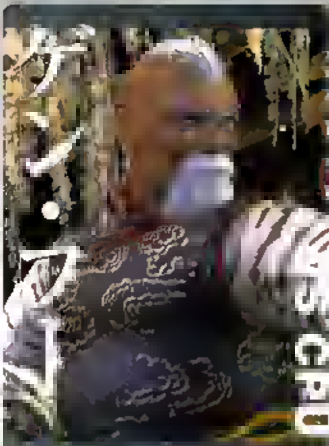
③ジャブ・ハイターンヒール PKK



←Pで拾うタイミングを体で覚えよう。



←Kを押しすぎないよう正確に入力。



近距離戦でガンガン押していけるゲン・フーは、CPU戦を比較的楽にクリアーできるキャラのひとり。目当てのコスチュームはすぐにそろえられるだろう。

強力な打撃技を使った近距離戦がカギ

リーチに優れた技が少ないので、遠距離戦よりも近距離戦で押すほうが勝ちやすい。使っていく技は蛇出洞(⇘ⓀⓅ)と単把(⇨⇨Ⓟ)で、どちらもクリティカル状態を誘発しやすい。基本的な流れは、開幕から蛇出洞(⇘ⓀⓅ)と単把(⇨⇨Ⓟ)を交互にくり出していくだけ。ダウンを奪ったら起き攻めでもこの技を使っていこう。もしもホールドされた場合はどちらかの技を出してすぐに投げを狙っていくといい。理想はホールドされないように同じ技を2回出したり、鷂子栽肩(⇩Ⓟ+Ⓚ・⇦⇨Ⓟ)へ派生させてダメージを稼ぐことなので、うまく連繋を組み立てよう。



↑中段につぐ中段で押していく。相手にホールドされないよう、手を尽くそう。

↓鷂子栽肩で吹っ飛ばすのも手。威力が高いので1試合に1回は使うといいぞ。



VS万骨坊

基本的にはこれまでどおりでいいが、ハイカウンター狙いの投げを早めに混ぜるのがポイント。雲閉日月把(⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ)を決めて、ダッシュ→搨把(⇦Ⓟ+Ⓚ)→鷂子栽肩(⇩Ⓟ+Ⓚ・⇦⇨Ⓟ)を決めるのが効率的。

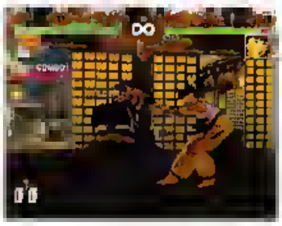


←投げ技を早めに決めれば、かなり余裕ができるはず。

CPUに当てやすい技

蛇出洞

⇘ⓀⓅ



←ヒット率が高い技。2段目空振りでも気にせずつぎに。

単把

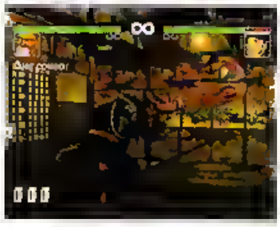
⇨⇨Ⓟ



←リーチが長くて当てやすい技。壁ダメージも期待できる。

鷂子栽肩

⇩Ⓟ+Ⓚ・⇦⇨Ⓟ



←蛇出洞や単把のあとに出し切って壁ダメージを狙おう。

雲閉日月把

⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ



←投げたあとのコンボは、VS万骨坊を参照してほしい。

浮かせたらコレ!

CPU戦では、クリティカル状態を誘発したあとの距離が遠いことが多く、浮かせ技が当てにくい。無理に狙わなくてもいいだろう。もし空中コンボを狙うなら攻撃発生の早いとう掌(⇧Ⓟ)を使おう。

①とう掌
⇧Ⓟ



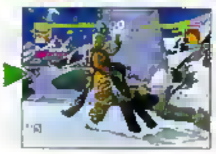
←攻撃発生は早いが、当てにくい。

②とう掌
⇧Ⓟ



←浮かせたあとはコレで刻むのが基本。

③鷂子栽肩
⇩Ⓟ+Ⓚ・⇦⇨Ⓟ



←1段目が当たれば2段目もほぼ確定。



←2段目が高目に当たれば壁を狙える。



豪快な遠距離戦で相手を吹っ飛ばし、近距離では空中コンボ用の連繋を出せばいい。パワーキャラなので、ツボにはまればいとも簡単にクリアーできる。

相手を見ず、間合いにだけ注意して技を出そう。

主力技は遠距離でのケンカキック(⇨⇨Ⓚ)。届かないくらい遠距離で出すとヒットしやすく、相手を吹っ飛ばすので壁ダメージも期待できる。ヒット後は間合いを詰めずに待つのが基本だ。CPUは遠距離になると走ってくるので、先端を当てるように出すと連続して当てやすい。もしもガードされたりして近距離戦になったら、ボディフック(⇨Ⓟ)→バッファロークラッシュ(⇘⇘Ⓟ)→ニーハンマー(⇨ⓀⓅ)とつなごう。この連繋はどこかで食らってくれることが多く、自動的に空中コンボにもなるのだ。このあとは起き攻めでケンカキック(⇨⇨Ⓚ)を出していこう。



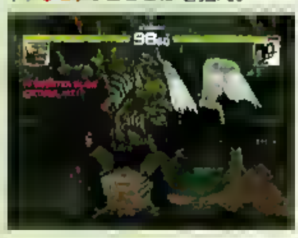
→中盤以降はケンカキックが返されやすくなるので近距離戦も重要。



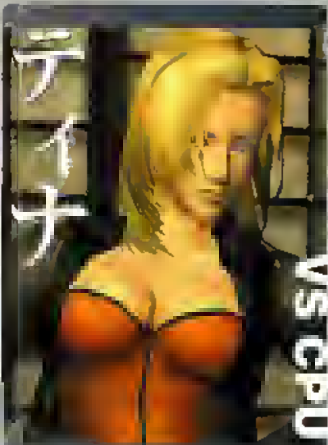
↑ボディフックでクリティカルを誘発できなくても連繋を続けよう。

VS万骨坊

スタート直後はボディフック(⇨Ⓟ)がカウンターヒットしやすい。空中コンボを決めたあとは、起き上がりに再びボディフック(⇨Ⓟ)を狙おう。それから投げを決めるといい。ガードされたときは、ダブルパーム(ⓅⓅ)から投げかニーハンマー(⇨ⓀⓅ)のどちらかを狙え。



↑クリティカルを誘発して空中コンボと投げを決めれば、万骨坊も楽に倒せる。



打撃技と投げ技の威力が高いため、難易度がハードでもけっこう楽に進められる。やるべきことは少ないので待望のコスチュームをすぐにゲットしよう。

遠距離で強力な技を使って近寄らせずに勝とう

CPU戦で活躍するのはダンシングドールキック(Ⓕ+Ⓚ)。先端が届かないくらいの遠距離から出すとヒット率が高く、近距離なら空中コンボが狙えるので効率的だ。うまくヒットさせたら、起きあがった相手に少し遅らせて出すとヒットしやすいぞ。基本的にはこれをくり返すだけだが、もしも近距離戦になったらエルボー(⇨Ⓟ)の出番。クリティカル状態を誘発したら最初は空中コンボを決め、そのあとは投げを狙おう。なお、相手キャラが出す連撃はある程度決まっていることが多い。3連撃や4連撃を立ちガードしたあとに投げを狙う戦法も覚えておくと効率がよくなるぞ。



↑遠距離では Ⓕ+Ⓚ。3回目はホールドされることもあるので、投げを狙うのも手。



↓連撃をガードして投げを決める方法も有効。ジャン・リーやアイン戦はとくに狙い目。

VS 万骨坊

開幕はエルボー(⇨Ⓟ)でクリティカルを誘発させやすい。ここからジャンピングニーバット(⇨Ⓚ)と投げを1回ずつは決めよう。起き攻めでもエルボー(⇨Ⓟ)を使うが、返されたときは遠距離戦に切り替えよう。



↑クリティカルを誘発させて打撃と投げを順に狙おう。

CPUに当てやすい技

ダンシングドールキック
Ⓕ+Ⓚ



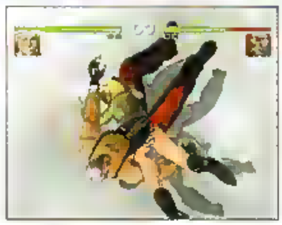
↑遠距離戦の主力技。近距離ヒット時はコンボを狙える。

エルボー
⇨Ⓟ



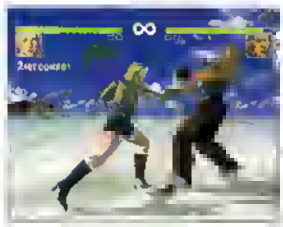
↑近距離はこの技が主力。クリティカルを誘発させよう。

スカイツイスタープレス
⇨⇦Ⓕ+Ⓟ・⇩Ⓕ+Ⓟ・⇩⇧Ⓕ+Ⓟ



↑入力が簡単でCPU戦では意外と投げ抜けされない。

ジャブ・ストレート
ⓅⓅ

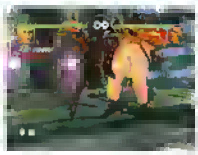


↑ヒット・ガード問わずに投げまで入れ込む使いかたを。

浮かせたらコレ!

エルボー(⇨Ⓟ)でクリティカルを誘発したときは、ジャンピングニーバット(⇨Ⓚ)から空中コンボ。近距離でダンシングドールキック(Ⓕ+Ⓚ)がヒットしたらマシンガンミドル(ⓅⓅⓀ)を決めよう。

Ⓐジャンピングニーバット ⇨Ⓚ



↑相手を浮かせる技はこれだけで十分。

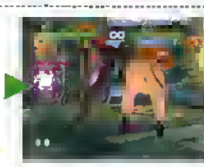
Ⓑアルティメットコンボ ⇨ⓅⓅⓅⓀ



↑初段の⇨Ⓟで拾う際は高めが理想。



↑ここまでは⇨Ⓟが遅くても決まる。



↑1段目が遅いと空振りするので注意。

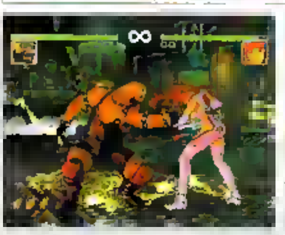
CPUに当てやすい技

ケンカキック
⇨⇨Ⓚ



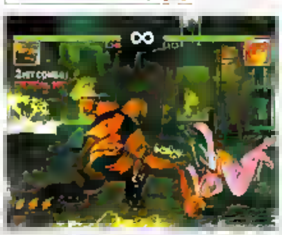
↑遠距離戦で活躍。ヒット後は間合いを詰めないこと。

ボディフック
⇨Ⓟ



↑カウンターヒットすればクリティカル状態になる技。

ニーハンマー
⇨ⓀⓅ



↑空中コンボ時は最後にストンピング(⇩Ⓚ)まで入る。

プロトンハンマー
⇧Ⓟ

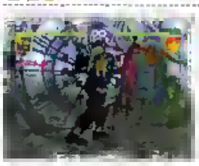


↑先端ギリギリを当てるように遠目から使っていこう。

浮かせたらコレ!

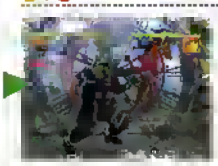
基本戦法にあるバッファローラッシュ(⇘⇘Ⓟ)が浮かせ技のメインになるが、地獄突き(Ⓟ+Ⓚ)も浮かせ技として使える。クリティカル状態を誘発したら、どちらでもいいのでできっちり入れよう。

Ⓐバッファローラッシュ ⇘⇘Ⓟ



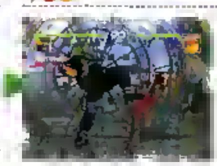
↑事前にクリティカル状態を確認しよう。

Ⓑ地獄突き Ⓟ+Ⓚ

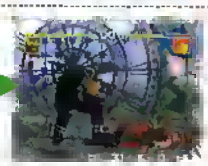


↑ノーマルヒット時はコレを省くこと。

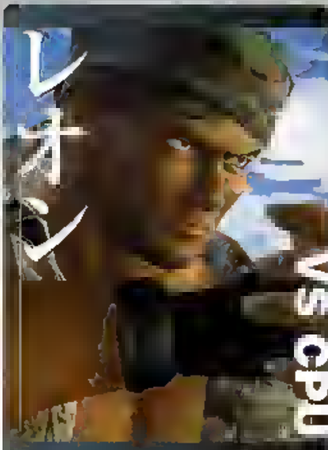
Ⓒニーハンマー ⇨ⓀⓅ



↑締めはこの技で安定。簡単に拾えるぞ。



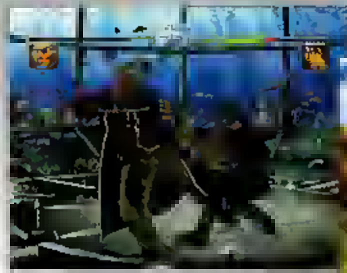
↑最後にストンピング(⇩Ⓚ)が入る。



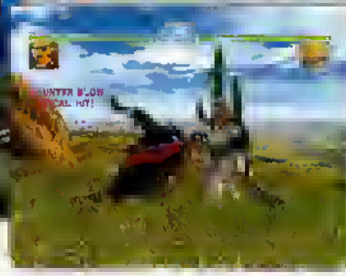
使い勝手のいいクリティカル誘発技を持っているので、そこからの連続技狙いが基本となる。同じ技はホールドされやすいので、中下段を使い分けよう。

中段、下段のクリティカル誘発技を使い分けよう

CPU戦の基本的な狙いは、クリティカル誘発技からの連続技。主力となるクリティカル誘発技は、ダブルスパイク(⬇ⓀⓀ)。同じ技のくり返しはホールドされやすいので、クラッシュレッグスパイク(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)も混ぜて使っていこう。カウンター時は2段目で止め、浮かせ技を入れる。間合いが少し離れたら、ヘッドバット(Ⓟ+Ⓚ)を狙っていく。この技は通常で吹き飛ばしになり、カウンター時は崩れ落ちるクリティカル状態になる。落ち着いて浮かし技を入れていこう。相手が中距離で空振りをはじめたら、攻撃判定の強いショルダータックル(⇦⇨Ⓟ)を出していくのも有効だ。


⬆メインとなるダブルスパイク(⬇ⓀⓀ)。使いすぎるとホールドされるので注意。

⬇中距離では、ヘッドバット(Ⓟ+Ⓚ)が有効。カウンター時は浮かし技を狙おう。



VS万骨坊

間合いを取り、万骨坊が攻撃を空振りしはじめたら、ショルダータックル(⇦⇨Ⓟ)を狙う。浮遊での接近や接近戦には、トラップヒールハンマー(ⓀⓀ)で迎撃しよう。突進には中段Ⓟホールドで対応したい。


⬆万骨坊の空振りを誘うように、中距離を保とう。

CPUに当てやすい技

ダブルスパイク
⬇ⓀⓀ


⬅2段目がクリティカル誘発技。中距離で使っていこう。

クラッシュレッグスパイク
⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ


⬅カウンター時は2段目で止め、浮かし技を狙っていく。

ヘッドバット
Ⓟ+Ⓚ


⬅中距離から先端を当てるように出す。空振りしないように。

ショルダータックル
⇦⇨Ⓟ


⬅中距離から技の空振りを狙って出す。先端を当てよう。

浮かせたらコレ!

クリティカル後はジャイアントアッパー(⇩⇙⇦Ⓟ)で浮かせ、ソリッドクラッシュ(⇨ⓅⓅⓅ)を入れる。軽量級に対しては、ジャイアントアッパー後にパームスタンプ(⇖Ⓟ)をはさむことも可能だ。

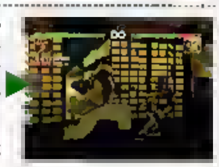
❶ジャイアントアッパー
⇩⇙⇦Ⓟ


⬅基本浮かせ技。連続技が入れやすい。

❷ソリッドクラッシュ
⇨ⓅⓅⓅ


⬅重量に関係なく、安定して入る。


⬅入力が遅れると落としやすいぞ。

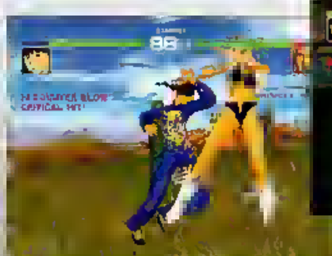

⬅壁ダメージも期待できるので高威力。

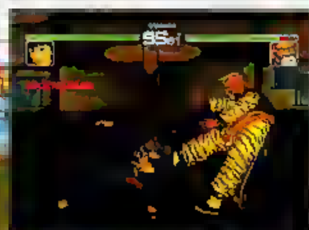


ハードモードクリアーが目的なのでなかなか手強いが、中距離で七寸靠(⇦⇨Ⓟ)をくり返すだけでも何とかなってしまう。ヒットする距離を覚えよう。

中距離からのクリティカル誘発技と七寸靠を狙え

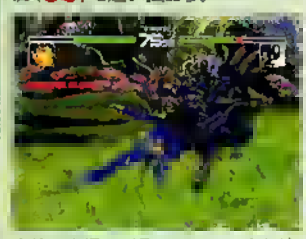
CPU戦の中心となる技は、前招(⇘Ⓟ)と斜飛肘撃(⇧Ⓟ)。どちらもカウンターヒット時にクリティカル状態を作るので、連続技を入れよう。上歩七星(⇗ⓅⓅ)も当てやすいクリティカル誘発技だが、壁際では吹き飛ばしになってしまう。ダメージを稼げない場合も多い。もうひとつ効果的な技が七寸靠(⇦⇨Ⓟ)だ。単発技だが当たりが強く、相手の技を消して攻撃を当てることができる。中距離で先端を当てるように出していこう。吹き飛ばしたあとも相手から近寄るのを待ち、射程内に入ったら再び七寸靠(⇦⇨Ⓟ)を狙っていく。このくり返しで倒すことも可能だ。


➡斜飛肘撃(⇧Ⓟ)は当たりが弱いので、中距離から狙っていこう。

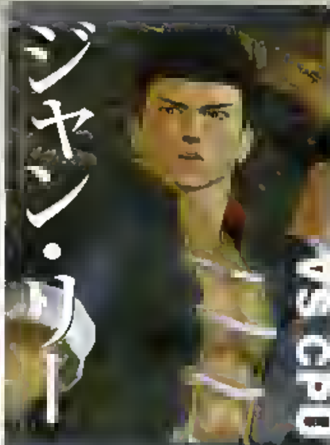

⬆先端を当てるように七寸靠(⇦⇨Ⓟ)を出すだけで勝つことも可能。

VS万骨坊

中距離で待ち、技を空振りしているようなら七寸靠(⇦⇨Ⓟ)でカウンターを狙おう。突進技のこぼし蝗がきた場合には、中段Ⓟホールドで反応したい。ダウンを奪ったらすなおに離れるように。浮遊で近づいてきたら、七寸靠(⇦⇨Ⓟ)か連踹脚(ⓀⓀ)で追い払おう。


⬆技の空振りが見えたら、七寸靠(⇦⇨Ⓟ)を狙っていこう。空振りは危険だぞ。

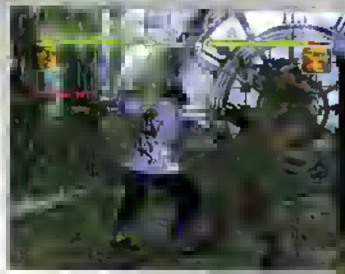
ジャン・リー VS CPU



中距離以上からのドラゴンキャノン(PPP→P)だけでも勝ち進むことは可能だが、後半戦のためにも連続技は必須。しっかりと練習してから挑もう。

クリティカル誘発技とドラゴンキックで闘え!

CPU戦の基本は、クリティカル誘発→浮かせ技→連続技だ。使いやすいクリティカル誘発技はキックアッパー(↙K)。カウンターヒット時は直接浮くので、ドラゴンキャノン(PPP→P)を入れよう。折檻チョップ(←P)は通常ヒットでもカウンターヒットでもクリティカル状態になる、優秀な誘発技だ。間合いが離れるので、浮かせ技にはキックアッパー(↙K)を使おう。中距離以上ではドラゴンキック(↓↘→K)を出すのも有効だ。相手の技の空振りが見えたら、確実に入れていきたい。ホールドされてもリスクが少ないので、離れたらガンガン狙ってみよう。



⬆2種類のクリティカル誘発技をおり交ぜて使っていこう。ホールド対策になるぞ。

⬇中距離以上になったら、ドラゴンキック(↓↘→K)をブッ放していっても問題ない。



VS 万骨坊

間合いを取り、攻撃の空振りが見えたらドラゴンキック(↓↘→K)を出していこう。竜巻攻撃の野分、突進技のこぼし蝗をガードした直後も当てることが可能だ。季節変化にも反応できれば、ここでも当てられる。



⬅技の空振りが見えたら、ドラゴンキックを放て!

CPUに当てやすい技

キックアッパー ↙K



⬅前に出るので使いやすい。カウンター時は直接連続技へ。

折檻チョップ ←P



⬅つねに連続技が狙える、使いやすいクリティカル誘発技。

ドラゴンローキック ↗K



⬅ヒット後はボディーブロー(→P)→浮かせ技を入れる。

ドラゴンキック ↓↘→K



⬅中距離以上に離れたら積極的に狙おう。リスクも少ない。

浮かせたらコレ!

浮かせ技には、キックアッパー(↙K)を使っていこう。前に出るので使いやすい。浮かせたら、ドラゴンキャノン(PPP→P)が安定コンボ。重量級にはソニックスピンキック(P→PK)を入れよう。

①キックアッパー ↙K



⬅前に出るのでどの距離からでも狙える。

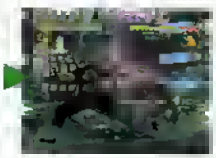
②ドラゴンキャノン PPP→P



⬅軽中量に対して入れられる安定コンボ。



⬅重量級に対しては、P→PKで。



⬅吹き飛ばして壁ダメージも期待できる。

CPUに当てやすい技

七寸靠 ←→P



⬅中距離から先端を当てるように出そう。頼りになる技だ。

前招 ↙P



⬅カウンター時はクリティカル状態に。中距離で出そう。

斜飛肘撃 ↑P



⬅中距離から使い、カウンター時のクリティカルを狙おう。

上歩七星 ↗PP

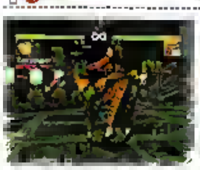


⬅ヒット時は連射撃(→PK)で浮かせ、連続技を入れよう。

浮かせたらコレ!

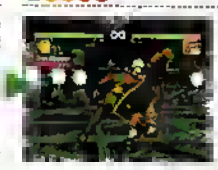
浮かせ技には擺脚(↑K)を使っていく。硬直が短く連続技も入れやすい。浮かしたら懶紮衣~連環連蹴脚(↘PPKK)を狙っていこう。重量級には連環連蹴脚(PPKK)で代用するのがいい。

①擺脚 ↑K



⬅離れていたら、分脚(→→K)で。

②懶紮衣~連環連蹴脚 ↘PPKK



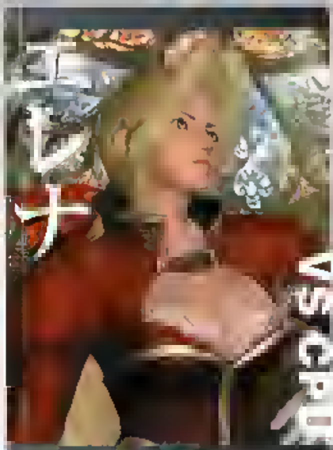
⬅懶紮衣から入れれば、ダメージアップだ。



⬅連環連蹴脚に代えても問題ない。



⬅確実に決められるように練習しよう。



数種類のクリティカル誘発技が中心となるのだが、カウンターヒットで直接浮いてしまう技もある。カウンターヒット時専用の連続技も練習しよう。

カウンターヒット時にも確実に連続技を決めよう

対CPU戦で有効なのは、襲脚撩陰掌(⇨ＫＰ)や叉歩衝拳(↘Ｐ)のクリティカル誘発技だ。ノーマルヒットでクリティカル状態になるので、浮かせ技からの連続技につなげよう。旋転後蹴腿(⇩ＫＫ)はクリティカル→浮かし技となっているので、使いやすい技だ。クリティカル誘発技のカウンターヒットや旋転後蹴腿(⇩ＫＫ)で浮かした場合には、連環後旋腿(ＰＰＫ)を入れて対応しよう。多少強引だが、接近して双劈掌(Ｐ＋Ｋ・Ｐ＋Ｋ)をくり返すだけでもダメージを与えることは可能だ。1段目をガードされた場合には、少し遅れて2段目を出すなど工夫しよう。



↑主力となる技は中距離で使っていこう。接近戦は苦手なので、間合いを取ろう。

↓前半であれば、双劈掌(Ｐ＋Ｋ・Ｐ＋Ｋ)をくり返すだけでもダメージを与えられる。



VS万骨坊

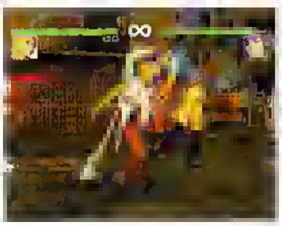
中距離で万骨坊が技を空振りしはじめたら、打開(⇨Ｐ＋Ｋ)の先端を当てるように攻撃しよう。離れすぎると技をなかなか空振らないので、中距離を意識してほしい。近づかれたら里合腿(⇦ＫＫ)で追い払おう。



←中距離を維持するようにし、技の空振りを誘おう。

CPUに当てやすい技

襲脚撩陰掌
⇨ＫＰ



←1段目がクリティカル誘発技なので、ヒット確認を。

叉歩衝拳
↘Ｐ



←中距離から出せば、上段攻撃をかわして当てることも。

旋転後蹴腿
⇩ＫＫ



←1段目がヒットした場合、止めて浮かせ技を狙いたい。

挿歩挑掌
⇗Ｐ

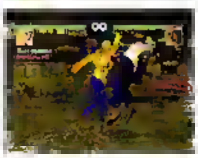


←カウンターでクリティカルに。そのあとは後蹴腿(⇩Ｋ)。

浮かせたらコレ!

浮かし技には叉歩衝拳(↘Ｐ)を使っていこう。抄手起脚(⇧Ｋ)からの連続技のほうがダメージは高いが、安定度を採って前者にした。浮かしたら、すばやく転身架推掌(⇦ＰＰＰ)を狙っていこう。

①叉歩衝拳
↘Ｐ



←ヒット後はＦで連撃を切るように。

②転身架推掌
⇦ＰＰＰ



←重量に関係なく入れられる連続技だ。



←壁際ならば、ダメージも期待できる。



←ほかの連続技も練習しておこう。



リーチのあるクリティカル誘発技、相手の背後を取る投げ技からの連続技がCPU戦の基本。突進技の幻夢槍(⇩⇘⇨Ｋ)も使えばクリアーは楽勝だ。

クリティカル誘発技投げ技からの連続技が重要

有効な打撃は、捷・綾音蹴り(⇦Ｆ＋Ｋ)と地雷炎陣(⇘⇘Ｐ↓Ｋ)のクリティカル誘発技。捷・綾音蹴り(⇦Ｆ＋Ｋ)はリーチがあるので、中距離で振り回していこう。地雷炎陣(⇘⇘Ｐ↓Ｋ)は1段目カウンターヒット、2段目ノーマルヒットでクリティカル状態になる。1段目でクリティカルを確認できたら浮かせ技を、ガードorノーマルヒットなら2段目をディレイで出そう。離れて幻夢槍(⇩⇘⇨Ｋ)を出す戦法も有効だ。CPUは中距離で技を振り回すことが多いので、空振りを確認したら出すこと。大技ガード後は霧惑い(⇦Ｆ＋Ｐ)を忘れずに決めること。



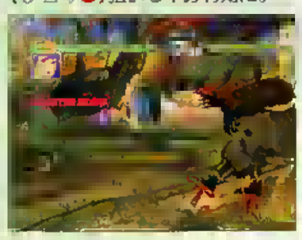
→捷・綾音蹴り(⇦Ｆ＋Ｋ)は、先端を当てるように出すと効果的だ。



↑遠距離で技の空振りが見えたら、幻夢槍(⇩⇘⇨Ｋ)を狙っていこう。

VS万骨坊

万骨坊が中距離で技を空振りし始めたら、幻夢槍(⇩⇘⇨Ｋ)でダメージを与えよう。浮遊で近づいてきた場合は、幻夢槍(⇩⇘⇨Ｋ)か秋月輪(⇖Ｋ)で迎撃。突進技のこぼし蝗は中段Ｐホールドで受けたいが、ガードしてからの幻夢槍(⇩⇘⇨Ｋ)狙いも十分有効だ。



↑万骨坊の技の空振り、突進技のガード後に幻夢槍を当て、ダメージを入れよう。



近距離、中距離で使いやすいクリティカル誘発技を持っているので、そこからの連続技狙いが中心となる。連続技の練習をしてからCPU戦に挑もう。

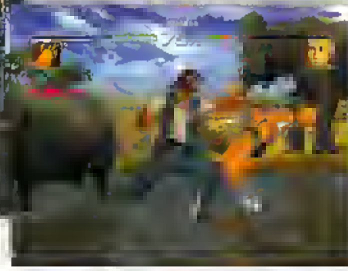
近距離、中距離でクリティカルを狙おう

主力技は、クリティカル誘発技の鍔打（⇨P）と揚げ突き（⇘P）だ。揚げ突き（⇘P）はカウンターヒット時だけクリティカル状態になるので、ガードorノーマルヒット時は続けて出そう。中距離では、クリティカル誘発技の撞き肘（P+K）も使いやすい。近づかれるまえに出し、先端を当てるようにしよう。ヒット時は間合いが離れているため、浮かし技は光琳（⇦F+K）だけとなる。天雷（⇗K⇨PK）へつなげる安定コンボがオススメだ。単純な戦法だが、中距離で吾妻（⇦⇨P）を連発するだけで倒せる場合もある。落下ダメージが期待できるステージなら、積極的に狙おう。



↑中距離からクリティカルを狙える撞き肘（P+K）。浮かし技は限定されるので注意。

↓中距離でCPUの技空振りが見えたら、積極的に吾妻（⇦⇨P）を狙っていこう。



VS万骨坊

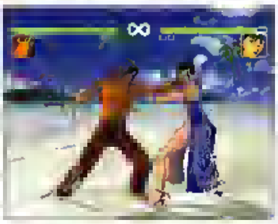
突進技であるこぼし鎚をガードしたら、すばやく吾妻（⇦⇨P）を出そう。着地するところに攻撃がヒットする。中距離で攻撃を空振りし始めた場合も吾妻（⇦⇨P）を出そう。近づかれたら連風塵（PPP）で追い払おう。



←隙を見つけたら、とにかく吾妻（⇦⇨P）を狙っていこう。

CPUに当てやすい技

鍔打
⇨P



←使いやすいクリティカル誘発技。主力に使っていこう。

揚げ突き
⇘P



←カウンターでクリティカル状態になる。接近戦で使おう。

撞き肘
P+K



←クリティカル誘発技。浮かし技には光琳（⇦F+K）を。

吾妻
⇦⇨P



←中距離で技の空振りが見えたら、吾妻で吹き飛ばそう。

浮かせたらコレ!

中距離のクリティカル状態にも当てられる光琳（⇦F+K）をメインの浮かせ技としよう。連続技には天雷（⇗K⇨PK）を使う。重量に関係なく入る安定コンボだ。背向けからの入力だが焦らずに。

❶光琳
⇦F+K



←中距離でのクリティカルに効果的。

❷天雷
⇗K⇨PK



←背向けからの入力だが入力方法は同じ。



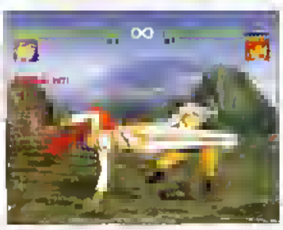
←重量に関係なく入りダメージも大きい。



←移動も大きく、壁に追い込める。

CPUに当てやすい技

捷・綾音蹴り
⇦F+K



←中距離で使うクリティカル誘発技。主力となる頼れる技。

地雷炎陣
⇖⇖P⬇K



←1段目がガードされたら、2段目をディレイで出そう。

弧影爪
⇨PP



←カウンターで浮いたら、逆刃孤影爪（⇨PP）で。

幻夢槍
⇩⇖⇨K



←隙を見つけたら出そう。遠距離で出すだけでも強い。

浮かせたらコレ!

クリティカルや投げ技の霧惑い（⇦F+P）が入ったら、螺旋刀（⇦P）で浮かせる。浮かせたら羅刃飛燕脚（背向けからPP⇨P・K）を連続技として入れよう。重量に関係なく入れることが可能だ。

❶螺旋刀
⇦P



←浮かし技の基本。背向け技を覚えよう。

❷羅刃飛燕脚
背向けからPP⇨P・K



←全重量に対して、この連続技が安定。



←吹き飛ばすので壁ダメージにも期待。



←軽中量級に対しては秋月輪（⇘K）を。

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

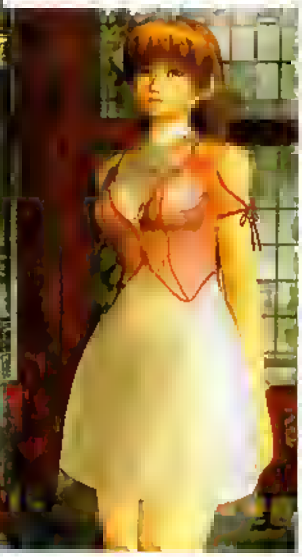
第29回

オンライン対戦の決定版登場！『DOAU』に秘められた思いとは？ その1

Team NINJAのゲーム論は今回はお休みし、先日発売された『DOAU』に焦点を絞る。なぜ『DOA2』が選ばれたのか？ オンライン実装にあたっての苦労など、さまざまな視点から追求！

11月3日に発売された『DOAU』に関するお話を伺ってきた。話題の中心はやはりオンライン対戦。3D対戦格闘ゲームで、ストレスなく遊べるレベルでは業界初の試みなだけに興味は尽きない。また、最新作『DOA3』があるなかで、『DOA2』を選んだ理由など、おなじみTeam NINJAリーダー板垣伴信氏に多方面から語っていただいた。





↑史上最高の美しさはもちろん、オンライン対戦の新しい道を提示した『DOAU』。Xboxユーザーなら、手に取らないわけにはいかない。

なぜ『3』でなく『2』なのか その3つの理由とは？

――ようやく『DOAU』の発売となりましたね。開発期間は最終的にどれくらいだったのでしょうか？

板垣　僕の時間では1年くらい。でもスタッフはそれ以前から準備をしていたので、もう少し長いかな。何で僕らがこのゲームを作ろうと思ったかというと、カプコンの『CAPCOM vs SNK 2 EO』の存在です。このゲームの通信対戦はとてもよくできていました。僕自身が遊んで満足いくレベルだったし、ライバルのいい仕事を見ると燃えますよね（笑）。オンラインはずっと研究していたので、じゃあ俺らもやるかと思い、作り始めました。

――最初は『DOAオンライン』というネーミングでしたね。

板垣　ええ。でも「オンラインじゃないと遊べないんですか？」という質問が多くて。誤解を与えてもいけませんので変えました。でも本当のことを言えば、僕はもともと『DEAD OR ALIVE:Wired（ワイアード）』にしたかったんですよ（笑）。ただ商標が取れなくて。残念でしたね。

――いま、『DOA3』をブラッシュアップしてオンライン化するのではなく、『DOA2』を選んだ理由は？

板垣　何度も話していますけど、Xboxにシリーズすべてを集めたいというのがあって。この世代のマシンを自分らの新しい起点にしたい。ここにすべてをアーカイブしておきたい。これがあれば全部過去の作品を参照できるという風にしておきたくて。時間がかかりましたが、やっとその思いを果たしました。応援してくれた人にはありがとうと言いたいです。

あと『DOA2』にはやり残したことがあったから。『DOA2』はシリーズで初めてストーリーモードを取り入れたゲームですが、かすみのストーリーがわかりにくいという（笑）。確かにぶっきらぼうに過ぎたなということで、今回は霧幻天神流の里の話を少し明らかにしようと思いました。オープニングムービーを見てもらえば、かすみとあやねのことが、だいぶわかってもらえたと思います。

――『2』を選んだ理由は、アーケードで展開していただけに、いちばん対戦バランスが取れていたからかと思っていましたが、違うんですね。

板垣　そういうことじゃないです。もちろん『2』はアーケードで100円賭けて戦う場を想定して作ったものですけど、それに対して『3』はXboxを初めて買った人が理屈抜きに楽しめるゲームが作りたかったんですよ。重視しているポイントがぜんぜん違うんです。とくに『3』を作っていた当時は、対戦格闘ゲームがある種の袋小路に入ってしまっていて、限られたユーザーしか楽しめないものになってしまっていた。だからそういう枠を取っ払って、あらゆるプレイヤーが楽しめるものを目指したのが『3』だったわけです。

だから『3』をより対戦志向に変更することはできますし、もともと『DOA3 Online』を開発するつもりで

From Readers Illust FREAKS

今月もたくさんのイラスト投稿ありがとうございました。一時はイラストコーナー休載か？と震えていたあの日が嘘のようです。今後ともよろしくです！



●東京都　三橋はつみ

↑闘うエレナ様は優雅で典雅で美しい。早く和を取り戻し、オペラの道も極めないと！



●宮城県　上野佳奈子

↑ちょっと憂いたティナですね。スーパースターを夢見る彼女にも、当然悩みはある？



●富山県　流火季月

↑初投稿ありがとう。アインのマントコスは、ほかにないデザインだけに斬新ですね。

↓『DOA4』では、もっとひらひらのふりふり希望！ またコス募集をしたいものです。



●岐阜県　ひだまり

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

したから。ただ思ったより次世代機のスケジュールが近くて、『DOA3 Online』を作っているとサイクルが合わないということで、残念ながらスケジュールから外しました。対戦指向の『3』も遊んでみたかったんですけど。そのあたりは『DOA4』でやっていこうと。そういう気持ちでいます。

Xbox Liveで新しいおもしろさを追求する

――『NINJA GAIDEN』のダウンロードコンテンツしかり、今回のオンライン対戦しかり、最近は新しい道をつねに切り開いていますよね。

板垣　え～と……。アメリカでは何度も言ってることなのでここでも言っておきますけど、『NINJA GAIDEN』で僕らがやったことを業界の標準として考えちゃだめです。だってあれは僕らが好きでやったにすぎないことで、ハリケーンパックについていえば、僕らが僕らのために、この世代でできるところまでやっておきたいという部分があって。ノウハウを蓄積しておこうという意図があったからやったにすぎません。その僕らの戦略に付きあってもらっているという意味でタダなんです。だからあれがXbox Liveの本質だとは思わないでほしいですね。技術的には本質ですけど（笑）。

『DOAU』を技術的にいうなら、完全同期型のアクションゲームとしては究極でしょうね。これ以上のものは難しいでしょう。自分らで自分らへのハードルを引き上げた格好ですから、まあつぎは大変です（笑）。

――同期、非同期という言葉をよく聞きますが、いったい何が違うんですか？

板垣　メーカーによって語義も違うでしょうが、要するに同期型というのはすべてを完全にシンクロさせて動くゲームのことです。またはすべてが完全にシンクロしていないと成り立たないゲーム性のゲーム。非同期型というのは、まあ、だいたいでいいやという（笑）。たとえばドライブゲームなどは、ある程度はお互いの位置がずれてても成り立つゲーム性ですから。数フレームごとにお互いの情報を交換し合えばそれで事足りるわけです。交換していないあいだは、直前に交換し合った速度や加速度、各種挙動の情報から敵車の未来位置は予測できるし、帳尻を合わせるのは簡単ですよ。FPSなどもそうですね。ネットに参加しているA君、B君のふたりのテレビに映っている状況が厳密には異なっていても、たいして問題はないわけです。やられ役のターゲットが死んだときに、A君とB君の両方にスコアが入っても問題はない場合もあるでしょう。

そこを厳密にしたいというなら、それこそ1フレームごとにA君、B君、さらにはやられ役の状況まで、すべてリアルタイムに情報を共有する必要があるわけで、これが完全同期です。格闘ゲームっていうのはそれをやっていて。完全にお互いのコントローラの情報をシンクロさせてオフラインと同じ状態で動かそうという、同期タイプの最右翼ですね。当然こちらのほうが精度が高いぶん重いわけですから、1999年当時はこんなことがこのクオリティーでできるとは想像できなかったですね。

（2004年11月8日収録）

（このあと通信環境やハードの進化がもたらした『DOAU』誕生の理由がつづきますが、誌面の都合上、次号に持ち越し。つづきをお楽しみに）

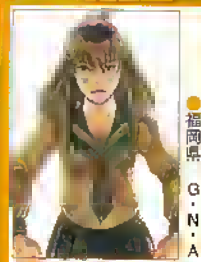
From Readers Illust FREAKS 拡大版

『DOAU』発売を記念して、イラストフリークスも拡大版でお届けします！　どうぞ～！



●東京都　catman

←先月号では失礼しました。猛省中であります。今後とも投稿お願いします。



●福岡県　G・N・A

↑「押忍！」のかけ声が聞こえてきそうなイラストです。



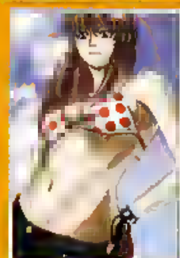
●栃木県　闇色コヨーテ

↑押忍のつぎは「ニャン」。鈴も鳴っています（笑）。



●京都府　軟弱者

➡どでかいサイズ（A4）で描かれた『DOA』キャラ運動会。次回作はエクストリーム運動会もいいかも！



●大阪府　MAZU

↑ここまでローライズだと……。いいかもしれない？

つっちーのTeam NINJAってこんなところ



来年もいっしょにどうぞ！

Live対戦やってますか～？　この本が発売されるころには私もLiveデビューを果たしてると思うので、よろしくお願いします♪　さてさて。昨年、テクモオンラインショップで限定販売して大好評だった"Team NINJA カレンダー"の2005年版が完成しました！　発売したばかりの『DOAU』に登場する6人の女の子たちが12ヵ月を飾ってくれています。そしてナント、このカレンダーのために描き下ろされたキャラクターもいるのです！　開発が終わるや否やデザイナーさんが「ファンのために！」と描いてくれました。皆さん、ぜひぜひ買ってください♪



Team NINJA カレンダー 2005

希望小売価格：2100円［税込］
テクモオンラインショップにて
絶賛予約受付中
http://www.tecmo.co.jp/shopindex.htm

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係



発売直前! 戦地に赴くまえに基本をチェック!

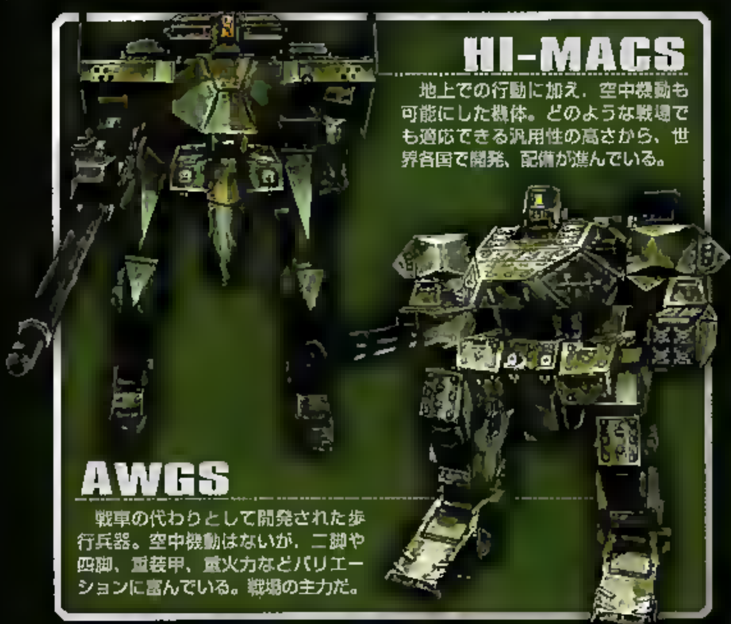
GUNGRIFFON ALLIED STRIKE

ガングリフォン アライドストライク / アクションシューティング
テクモ / ゲームアーツ
12月16日発売予定 / 7140円[税込]
未定
OP VC
24ブロック 未定

発売直前に迫った「ガングリフォン アライドストライク」。いままでのおさらいをかねて、基本を再チェックしておこう！

搭乗機体『HI-MACS』の基本性能を再確認せよ!

そう遠くない未来の地球での戦争を描いた『ガングリフォン アライドストライク』。この世界では二脚型歩行兵器AWGSとその発展形HI-MACSが戦場の主力兵器となっている。主人公の搭乗することになるHI-MACSやAWGSの基本性能を発売まえに確認しておこう。



HI-MACS

地上での行動に加え、空中機動も可能にした機体。どのような戦場でも適応できる汎用性の高さから、世界各国で開発、配備が進んでいる。

AWGS

戦車の代わりとして開発された歩行兵器。空中機動はないが、二脚や四脚、重装甲、重火力などバリエーションに富んでいる。戦場の主力だ。

数多くの武器を使いこなそう

AWGSやHI-MACS最大の特徴は、武器の換装がスムーズに行えることだろう。戦場や作戦内容、自分の役割に適した武器を選択することで、戦いをより有利に展開させることが可能になる。敵や目標の種類によって有効な武器が異なるので、作戦や事前情報をふまえて装備を慎重に選択しよう。

105mmGUN



⬆メイン武器となる対戦車砲。使いやすい武器だ。

AT-C



⬆自動追尾性能付の対戦車ミサイル。役立つ武器だ。

作戦に応じた機体を選べ

主力として乗るのは、HI-MACS。二脚での歩行に加え、地上を高速で移動するローラーダッシュ、空中機動も可能な高性能機体だ。これ以外にも重火力や重装甲のAWGSにも搭乗することが可能。ミッションや対戦相手によっては、HI-MACS以上の働きをすることもあるのだ。





⬆➡作戦にあった機体を選ぶことが重要だが、HI-MACSの機動力の高さは魅力的だ。

機体へのダメージが戦いに影響する



⬆右上の4本ゲージが各部位の体耐力。コックピット画面は機体で異なるぞ。

機体耐久力はひとつだけではなく、各部位ごとに耐久値が決まっている。基本となる部位は頭部、兵装、胴体、脚部の4ヵ所。被弾した場所の耐久値が減っていき、すべてがなくなると部位が破壊されることになる。各部位には役割があり、破壊されるとその機能が使用できなくなるなどのペナルティーがあるので、攻撃を狙うポイントも戦場では重要な要素になりそうだ。

部位破壊による機体への影響

HD（頭部）	頭部には各種センサーやレーダーが搭載されている。破壊されるとレーダーなどが使用できなくなるのだ。
AR（兵装部）	武器を扱う兵装部は、破壊されると武器の使用が制限される。破壊されるとメイン武器が使用できなくなってしまうぞ。
BD（胴体）	[illegible]体のコアとなるコックピットが収められている。破壊されると、ジャンプが使用不可能になってしまう。
LG（脚部）	[illegible]動に関わる脚部を破壊されるとローラーダッシュが使用不可能になる。スピードを活かす機体には致命的。

3種類のゲームモードをリプレイ! 協力するか戦うか?

『ガングリフォン アライドストライク』には、3種類のゲームモードが用意されている。注目はやはり、Xbox Liveやシステムリンクを利用した対戦、協力プレイモードだろう。シリーズ初の多人数プレイが、どんな内容になるかが気になるところ。今回は、3種類のゲームモードのリプレイを再現し、どのような内容になるのかを体験してもらいたい。

シングルプレイモード 作戦内容にしたがって、ひとりで作戦を遂行するゲームモード。作戦の把握と、機体の操作がカギを握る。

対戦プレイモード Xbox Liveを使用して、ほかのプレイヤーと対戦できるモード。バトルロイヤルやチーム戦など設定できる。

協力プレイモード Xbox Liveを使用して、ほかのプレイヤーと協力してミッションを遂行する。味方との連繋が重要になるぞ。

対戦プレイモード

Xbox Liveを利用した対戦プレイは、『ガングリフォン アライドストライク』の目玉とも言えるゲームモード。本格的な対戦はシリーズ初なので期待している人も多いはずだ。対戦プレイではバトルロイヤルやチーム戦、制限時間、復活回数、補給の有無など、細かく設定できる。今回は、チーム戦によるデスマッチモード（殲滅戦）の様子をお送りしよう。




↑➡対戦プレイではパイロットとしての腕が試されるぞ！

補給ヘリを阻止しろ

対戦プレイでは、弾薬や耐久力を回復する補給ヘリを好きなタイミングで呼ぶことができる。補給は戦況を大きく変えるので、補給されるまえにヘリを撃墜したいところ。呼ぶ側は貴重な補給ヘリを全力で守り抜くのだ！



↑交戦中に敵側は補給ヘリを呼んだようだ。補給ポイントへ向かう敵を撃て！




↑補給を行われないようにヘリを攻撃！ 補給側は限界まで補給できるように防衛するのだ。

沼地を突破せよ



←ATMのロックオンが決まった！ すかさず発射だ！

対戦ステージに広がる、大きな沼地。沼地では移動速度が落ちるため、進入は避けたいところ。HI-MACSならば飛び越えられるが、狙い撃ちされる可能性も高い危険なステージ。



➡頭部が破壊され、僚機情報がまったく表示されない！



↑沼地を挟み、味方と十字砲火を試みる。沼地で逃げ場を塞ぐ、絶好のチャンスだ。

小高い丘を上れ

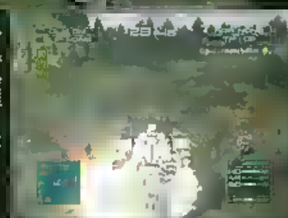
戦場では、高い場所を制したほうが有利とされている。このステージでも小高い丘が勝負の分かれ目となっており、両陣営が頂上を目指すだろう。連繋を駆使し、丘を上れ！



←丘を狙うために、味方と同時攻撃を仕掛ける！



↑敵2機が、左右に分かれて展開してくる。十字砲火を仕掛けられたら命はないぞ。



➡足が破壊され、ローラーダッシュが使用不可に！

味方の流れ弾に注意

チーム戦での基本戦法として有効なのが、正面と横から同時に攻撃する十字砲火だ。この状態になれば逃げ場は失われ、確実に仕留めることができるだろう。前後からの挟み撃ちも効果的だが、同士討ちの危険もともなう。味方の流れ弾でダメージを受けるのは、極力避けたいところだ。コミュニケーションが大切だ。



←十字砲火なら味方と射線が合わず、同士討ちの危険もない。



➡乱戦になったら味方への流れ弾に注意したい。

戦場での基礎知識 補給ヘリは見逃すな！

シングルプレイでも対戦プレイでも、補給ヘリは重要な役割を持っている。弾薬の補給やダメージの回復をしてくれるので、戦況に大きく影響してくるだろう。シングルプレイでの補給タイミングは決められているが、対戦プレイでの補給は、プレイヤーの指示で行うことができるのだ。補給ヘリは攻撃で撃墜される恐れがあるので、周囲を十分に警戒すること。

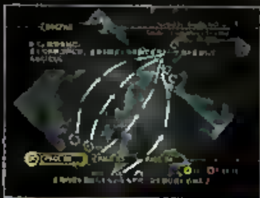


↑補給ポイントにはマーカーが現れる。周囲を警戒しなければ、撃墜の恐れもある。

シングルプレイモード

オフラインでのひとり用ゲームが、シングルプレイモードだ。世界各地で展開されるミッションに参加し、作戦を成功させるのが目的となる。作戦内容をよく把握し、作戦どおりに動くことが成功につながることだろう。今回紹介するミッションは、250mmの大砲を備えるトーチカの攻略だ。大砲の砲撃、敵の守備隊が待ちかまえる激しいミッションになる。

⬇作戦内容は細かに指示される。味方の進行ルートなども覚えよう。





⬆激しいミッションが予想されるので、HI-MACSで出撃する！

トーチカ攻略出撃！

➡味方部隊とともに、トーチカ攻略に出撃！ 激しい戦闘が待っている。





敵守備隊を発見！





⬅⬆トーチカが迫ってくると、敵部隊がつぎつぎと出現してくる。確実に殲滅し進軍を続けろ。

激しい総力戦に突入！



⬆激しい戦闘が続き、味方にも犠牲が出ている！ 味方を守りつつ戦うしかない！





⬅⬇ついに砲台にたどり着いたが、敵の増援の通信が入る！ ロシア製の新型機か!?



生き残るために情報を集めろ

ミッションでは作戦遂行能力が必要になってくる。ブリーフィングでの作戦内容をしっかりと覚えることはもちろん、作戦中も情報を集め、戦況を読むことが大切だ。DLSと呼ばれるマップ画面で味方、敵、ターゲットの位置を確認。ズームアップで目視することで、戦況を把握できるだろう。また、AWACS（早期警戒管制機）から出される指示に従うことで作戦をスムーズに遂行できる。



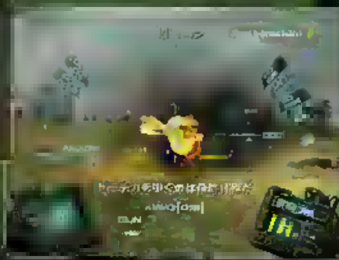
⬆DLSを広げれば僚機、ターゲットなどの位置が把握できる。こまめにチェック。



⬆ズーム機能を使えば、離れた敵の動きも確認できる。目視も重要だ。

目標の位置を確認！





⬆➡上空で待機するAWACS（早期警戒管制機）からは、つねに指示が飛び込んでくる。指示に従って臨機応変に対処していこう。

戦場での基礎知識　僚機を動かして作戦をこなせ

シングルプレイでは、プレイヤーとともに戦う僚機が設定されている。僚機の種類は出撃まえに選択できるので、作戦内容にあわせて選んでいくことが大切だ。また、僚機はプレイヤーの簡単な指示に従ってくれる。上手く動かせば僚機と十字砲火を狙うことや、援護射撃を行わせることも可能だ。貴重な戦力なので、大切に扱おう。





⬅⬆僚機への指示は、白ボタンや黒ボタンで出すことができる。強敵には十字砲火を狙えるように動かそう。

⬇➡HI-MACSがいくら高性能でも、ひとりでは生き残れない。僚機をうまく操作し、戦いを有利に展開させよう。失うと痛手だ。





僚機とともに戦え！

協力プレイモード

COOPERATION

Xbox Liveやシステムリンクを使えば、シングルモードでのミッションをふたり以上で協力しながら攻略することも可能。ひとりではクリアーできなかったミッションも、協力すればなんとかなるはず。お互いにコミュニケーションを取りながらひとつの作戦に挑む楽しさは，シングルプレイや対戦では味わえない感覚だぞ。友だちと高難度の作戦を成功させよう！




⬅⬆今回の作戦は、四脚戦車だけで挑むことにする！

四脚歩行戦車軍団出撃準備よし！

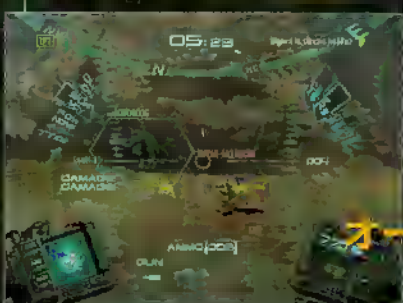



⬅⬆相棒のマンモスが独断先行で突っ込んでしまった。敵にもマンモスが登場。これを待っていたのか？フォローに回れ！

補給ヘリ到着

⬇➡体力消耗が激しいところに、補給ヘリが到着。これで一気に戦いが楽になる。




■オートルーシェの機動はマンモスには天敵だ。

オートルーシェを倒せ！

⬇敵機を見事に撃破！この達成感はほかのモードでは味わえないだろう。




⬆最後にヤークトパンター3機が登場！相棒のマンモスとの十字砲火で，敵を逃さずに撃て！

戦場での基礎知識　戦地を駆ける各国の雄を知れ

この世界では，各国が競うようにAWGS、HI-MACSの開発に着手している。どの国がどういった歩行戦車を開発しているのか紹介しておこう。もちろん、ここで紹介するのはほんの一部の機体に過ぎない。まだまだ未知の機体が登場予定なので心待ちにしてほしい。



12式戦闘歩行車

⬅日本が開発したHI-MACS。3次元機動が可能になり、あらゆる作戦をこなすことができる優秀な機体。3次元機動を有効に活用するため武器重量に制限はあるが，使い勝手のよさは抜群と言える。



ミルMi-57　アリオール

➡ロシアが開発したHI-MACS。ほかの二脚型戦車と比べると，独特のシルエットをしている。シャープなフォルムは、スピード出せそうな予感。火力も低くなさそうなので、敵としては厄介な存在だ。



VW-1

⬅日本のHI-MACSである12式の兄弟機だけあって，基本性能も同じ程度と思われる。12式は外装に迷彩パターンが採用されているのに対し，ガンメタル色のエクステリアとなっているのが特徴。

マンモス

➡重装甲，重火力を売りとしたイギリス製四脚AWGS。その巨体で他を圧倒する!




ストームティーガー

⬅ドイツの誇る四脚歩行戦車。ローラーダッシュが可能なので，高速移動もできる。

パンター歩行戦車

➡ドイツの二脚型AWGS。両手にはガトリング砲が装備されており，火力は驚異的だ。




M-16

⬅アメリカ製二脚型AWGS。移動速度は遅いが，火力が高く支援向き機体。

METAL WOLF CHAOS メタルウルフカオス



発売日が迫ってきた『メタルウルフカオス』。今回は謎に包まれていた武器生産システムを中心に、システム関係をタップリ紹介してゆくぞ！

action	メタルウルフカオス		破壊戦闘アクション
	フロム・ソフトウェア		フロム・ソフトウェア
	12月22日発売予定		7140円［税込］
	—		
DL SR			15歳以上推奨
未定	—		

正義の弾丸で巨悪を撃て!!

悪と戦うために必要なのは正義の心と資金力！

アメリカを取り戻すために、戦場に赴く大統領。しかし、戦争にはなにかとお金がかかるもので、『メタルウルフカオス』の世界も例外ではない。この世界には資金とレアメタルと呼ばれる資源が設定されており、これらを消費して武器を開発、生産することで、より強大な敵に立ち向かえるようになるのだ。資源や資金は、ミッションクリアーで入手できる。経済力、技術力の高いエリアから開放していくと、なにかとお得だ。

街を解放して資金を得よう

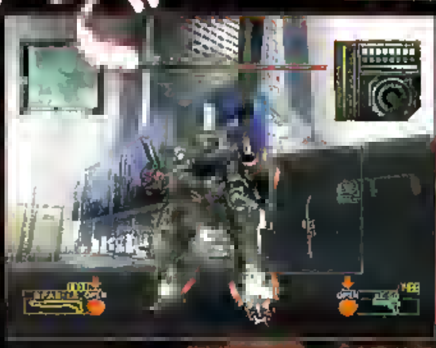


←経済力と技術力が、クリアー時の入手資金に影響してくるのだ。

強力な武器を手に入れろ！



➡資金や資源を手に入れることで、強力な武器を入手できる。膨大な数があるので、資金はいくらでも欲しい。





←↑ミッション中に市民を救出することで、経済力や技術力がアップする。なんとしても見つけ出し、自由を取り戻そう。

資金とレアメタルの流れ

1.ミッションの選択

ミッションを行う各エリアには、経済力と技術力が設定されている。経済力は入手資金に、技術力は入手レアメタル量に影響を及ぼす。これらを考慮してクリアーする順番を選ぶのだ。

2.ミッション攻略

ミッションでは、敵を倒しまくることが重要。素早く敵を倒すラッシュコンボや、続けて倒すチェインコンボを意識することで、入手資金などがアップするぞ。クリアータイムや被ダメージにも気を配れば、さらに資金アップだ。

人質救出

ミッションの中には、市民や技術者などが捕らわれている。彼らを助け出すことで、エリアの経済力や技術力が上昇するのだ。必ず助けよう。

3.技術開発

資金が貯まったら、ガレージにて技術開発を行うことができる。技術開発をすることで生産できる武器の種類が増えていき、より強力な武器を生産できる状態となる。大切な下準備なのだ。

4.武器生産

技術開発で武器が増えたら、資金とレアメタルを消費して武器を生産できるようになる。この段階で、ようやく新武器を手にすることができるのだ。強力な武器ほど資金、資源が必要。

5.武器装備

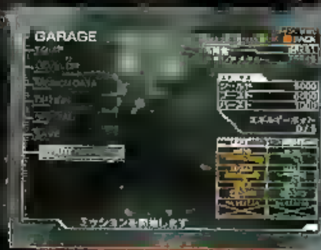
新武器をバックパックに装備してつぎのミッションに出撃だ！

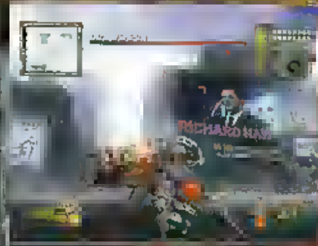


全米の市民が正義の戦いを待っている！

副大統領のクーデターにより、全米の重要拠点が占拠された。占拠された街の市民は自由を奪われ、息苦しい生活を強いられている状態。大統領は占拠されているエリアに赴き市民を解放しなければならないのだが、重要拠点にはクーデター軍が配備されている。なかにはオーバーテクノロジーともいえる強力な兵器が大統領を待ち受けているのだ。各地を開放しながら力を蓄え、副大統領の陰謀を阻止しろ！

↓ミッションに突入するまえに、ガレージで装備を整えよう。なにが必要か見極めよう。





↑占拠された街には副大統領のプロパガンダが。副大統領の凶行を許すな！

宇宙技術の重要拠点 >> ヒューストン

テキサス州[illegible]、ヒューストン。この街にはNASA（アメリカ航空宇宙局）があり、宇宙技術の最先端都市と言っても過言ではない。クーデター軍はここを最重要拠点と認識し、オーバーテクノロジー兵器、巨大戦闘ヘリを配備した。4基のローターで大空を支配するこの兵器を倒さなければ、ヒューストンの奪回はありえない！







↑N[illegible]るスペースシャトル。クーデター軍[illegible]されていないことを祈る！



↑アメリカ第4の人口都市だけあって、街は巨大。捕らわれている市民、技術者も多そうだ。

➡飛行場には、戦闘機まで配備されているぞ。





巨大戦闘ヘリが空を震わす！

自由を奪われたビッグアップル >> ニューヨーク

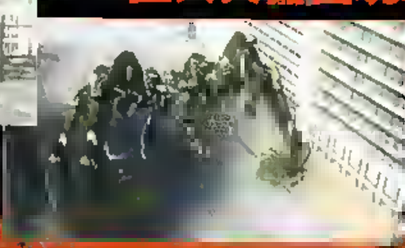


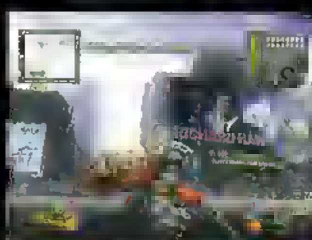
人種のるつぼと形容されるほど、多種多様な人種が集まる街、ニューヨーク。自由を象徴するこの街も、クーデター軍によって占拠されてしまった。世界中の要人が集まるニューヨークは、クーデター軍にとっても死守したい重要拠点。そこに配備されていたのは、人知を超えた多脚型巨大兵器！　果たして大統領は巨大兵器に勝てるのか？



人知を超えた巨大兵器出現！

↑高層ビル群の中に突如現れた巨大兵器。正義の鉄槌を食らわせろ！





↑街の中には、忌々しい副大統領のプロパガンダポスターが張られている。許せん



↑タイムズスクエアにステートビル。世界でもっとも有名な街が、危険な戦場と化す！



『MWC』を熱くさせる、4つのやり込み要素発覚!

やり込み要素1 人質救助
街の経済力を取り戻せ!

ミッションで訪れるステージの中には、アメリカ市民が人質として捕らわれていることがある。人質は一般市民、科学者、ミュージシャンなどがおり、助けることでステージの経済力や技術力が上昇するのだ。捕らわれの人質を見つけたら、破壊力の少ないマシンガンなどで檻を破壊して救出しよう。経済力が上昇するとクリアー時の入手資金量が増え、技術力が上昇すると入手レアメタル量が増える。ミュージシャン救出はBGMが増えるようだ。

捕らわれの市民を発見!



↑檻に入■られた技術者を発見! 軽火器で檻を破壊して助け出そう。重火器の使用は厳禁だぞ。



←研究者を救出すると、ステージの技術力が上昇。レアメタル入手量が増えるぞ。



↑アメリカ市民を人質にするとは、クーデター軍許すまじ! 助けた市民は大統領に力を貸してくれるぞ!

アメリカ市民が助けを待っている!



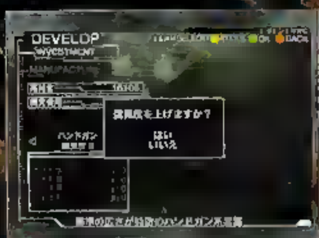




研究者救出で技術力UP!

やり込み要素2 武器開発
強力な武器を生産しよう

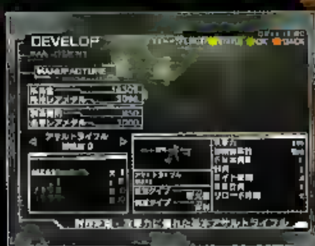
ガレージでは、資金を使って武器開発度を向上させることができる。開発度はハンドガンやショットガンなどのカテゴリーに分類されており、開発すると新しい武器が生産可能になる。レアメタルと資金で生産することで、新武器が手に入るのだ。



←開発度を上げるには、資金が必要になる。資金を貯めよう。

技術力を上げて





↑開発度を上げることで、新しい武器が生産可能になる。レアメタルが必要になるぞ。

↑新しい武器が開発できたら、ミッションに持っていこう。威力を確かめるのだ。

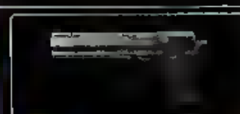
強力な武器をブッ放せ!



ハンドガン開発例



M29-S&W
1955年にS&W(Smith&Wesson)社が開発したリボルバー式回転拳銃を特殊機動装甲仕様に改良した武器。攻撃力は低いが照準が広い。



DE91 デザートイーグル
イスラエルのIMI社が開発している大口径自動拳銃を特殊機動装甲仕様に改良した武器。M29よりも照準が広く、攻撃力も高く



M45 ブライドエンジェル
米陸軍特殊作戦司令部グリーンベレーが使用していたレーザーポインター内蔵銃。ターゲットを自動で捕らえるほど照準が広いのが特徴だ。

ショットガン開発例



M97D レミントン
レミントン社が開発した操作性と頑丈さに優れた、ポンプアクション式散弾銃。拡散する銃弾を発射でき、一度に広範囲の物を破壊できる。



SG1 スパス12
イタリア軍の依頼により、同国フランキ社が開発した軍用散弾銃。装弾数が多く、拡散弾を連射できる。迎撃性にも優れ砲撃に耐えられる。



SG7 スターフリー
2013年に米陸軍が開発したデルタフォース制式採用ショットガン。ふたつの銃口から発射される拡散弾を当てれば、大ダメージとなる。

やり込み要素3 パワードスーツパワーアップ

基本性能もパワーアップ

ステージの中には、エネルギーポッドと呼ばれるアイテムが隠されている。これを一定数入手することで、パワードスーツの基本性能を上げることができるのだ。シールドメモリの最大値、ブースト、バースト最大時間をガレージにてパワーアップさせることができる。必ず回収したい重要アイテムだ。



エネルギーポッドを回収して……

←エネルギーポッドは気づきにくい場所に隠されている。ステージ内を隅々まで破壊してまわり、捜し出そう。



エネルギーポッドを見つけ出せ!



←エネルギーポッドはステージに隠されている。ほかのアイテムと異なり、一度回収したポッドは再度ミッションをくり返しても取得できない。

➡一度回収したエネルギーポッドは再度回収できないので、出現数は限られている。パワーアップは慎重に行おう。



パワードスーツを強化しろ!

⬅シールドゲージ（右上）をパワーアップさせてみた。耐久力は重要だ。

やり込み要素4 コンボシステム

コンボを稼いで資金を増やせ

『MWC』のゲームシステムとして、コンボと呼ばれるものがある。戦闘ヘリや戦車など、強力な車両を短時間で倒すことで発生するラッシュコンボと、敵をつぎつぎと倒し続けることで発生するチェインコンボのふたつ。これらのコンボを稼ぐことでクリアー後の評価が上がり、より多くの資金やレアメタルが手に入るのだ。意識して敵を倒すことで、資金が貯めやすくなるぞ。



止まることなく敵を倒し続けろ!

⬅歩兵でもなんでも、出てくる敵を片っ端から倒し続ける！　途切れることなく倒せば、高得点となる。



強敵を速攻で倒して……

⬅戦車や戦闘ヘリは、そう簡単には倒せない。強力な武器を装備して、速攻で弾を撃ちこめ！





ラッシュコンボを稼げ!

➡ラッシュコンボを稼ぐには、出現する敵に合わせてす速く武器チェンジすること。



⬅チェインコンボがつながれば、より多くの資金を入手することができるのだ！

それがチェインコンボだ!

XboxLiveで最強の大統領を目指せ!

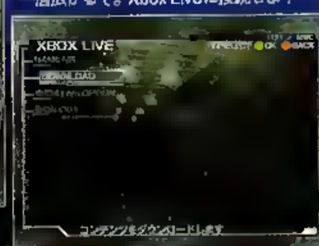
『MWC』はXbox Liveに接続することで、さまざまなコンテンツに参加できるようになる。そのひとつが、スコアランキングだ。スコア結果をXbox Liveに登録することで、世界中のプレイヤーと腕前を競うことができるのだ。スコアは敵を倒した数、被ダメージ量、コンボ数、クリアータイムなどさまざまな要素で導き出される。このスコアランキングのトップこそ、真の大統領ってわけ。

またダウンロードコンテンツもあり、新しい武器やBGMなどを入手することも可能。とくに新武器入手は、とても気になるところ。どういった武器が手に入るかいまから楽しみだ。



⬆スコアはさまざまな要素で構成されている。何度もやり込む必要がありそうだ。

⬇武器やBGMのダウンロードで、楽しみは一層広がるぞ。Xbox Liveに接続せよ！





KINGDOM UNDER FIRE THE CRUSADERS

ファンタジー世界の住人たちが、大人数かつ高密度の戦いを展開する『KUFC』。心あるXboxユーザーは、この一大決戦に出遅れることなかれ!!

キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	リアルタイムフォーバトル(アクションRTS)
ジャレコ	PHANTAGRAM
2005年1月27日発売予定	7140円(税込)
5.1ch	1人
DP 最大45人 DL VC 6H	16歳以上
未定	―

望みどおりの部隊を編成し率いてこそ、一軍の将なり

みずから剣をとり、また、さまざまな部隊を指揮して陣営を勝利に導くことによってストーリーが展開する『KUFC』。外見、身のこなしともに個性的な各部隊が入り乱れての戦闘シーンは思わず見とれてしまう迫力だが、各部隊の強さや特徴の考慮なしには、自軍を勝利に導けないのも事実。今回は、そんな"部隊"に関する情報を中心に紹介してみたい。

部隊のパワーアップ・ジョブチェンジの仕組みを知る！

ひとりのリーダーと20人ほどの兵士団で構成されている各部隊(※プレイヤーキャラがリーダーの部隊のみ、ふたりの副官が配属されている)は、戦闘で得た"経験値"と"お金"によってパワーアップが可能。これらのパラメーターは、各部隊ごとに個別ではなく、全部隊の共有財産として管理される。部隊をパワーアップさせるためには、これらを割りふる必要があるわけだが、きちっとした計画性なしには軍全体の強化につながらないことを覚えておこう。



←パワーアップは部隊内の構成ユニット単位。リーダーを優先させよう。

装備品によるパワーアップ



➡兵士団の強化は中盤以降からでも遅くない。まずは主役級の充実から。

リーダー(副官)や兵士団の基本戦闘能力を向上させるには、武器や防具などの装備アイテムを購入すると確実。アイテムの中には、特定の属性のスキル(後述)の効果を高めたり、あるいは特定の属性の攻撃にたいする耐性を上げるものがある。資金の許す限り高性能のものをそろえておきたいが、各装備品に設定されている"使用者の必要成長レベル"をお忘れなく。

経験値分配によるパワーアップ

各部隊のリーダーと副官は"スキル"と総称される特殊能力を行使できる。それには、そのキャラクターが得意とする戦いかたや魔法能力で戦闘を積むことで得られる、経験値を獲得していくことが必要。取得スキル数には上限があるため、どのキャラに何を覚えさせるかの判断は、軍全体のバランスを考慮して慎重に行いたい。また、取得スキルには個別に"スキルレベル"が設定されている。これらに経験値を割りふることで、より強力な効果を得られるだけでなく、地道な個の強化が、ゆくゆくは部隊のグレードアップにもつながるのだ。

ケース① スキルの獲得



←リーダーひとりにつき4つのスキルスロットが。

ケース② スキルのレベルアップ



←高レベルにするほど多くの経験値が必要となる。

特定の条件を満たせばジョブチェンジが可能

各部隊は、リーダーが身につけているスキルおよびスキルレベルによって、さまざまな部隊にジョブチェンジできる。どのジョブになれるかはその時点の部隊の種類によって異なるが、長期的な計画を立てれば希望どおりの部隊に編成できるぞ。



みるみる大出世！

『KUFC』のゲーム世界を盛りあげる
豪華声優陣発表！

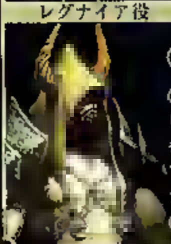
質　問　事　項
①キャラクターを演じてみての感想は？
②どのような点に気をつけて演じましたか？
③ここが聴きどころ、もしくは印象に残ったセリフは？
④最後にひと言

『KUFC』のゲーム展開を盛り上げるのは、いずれ名だたる実力派声優たちの演技。あまりのハマり具合に、必要以上に興奮しないように！





レグナイア役　内海賢二
（代表作：北斗の拳（ラオウ役））



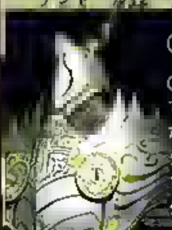
①スケールの大きな人物なので、やり甲斐があった　②大きい芝居が好きなので、張り切りすぎてはスタッフから指示があり、抑えるよう気をつけた　③ひとつを選ぶのは難しい　④君たちのチャレンジを待っている！

ジェラルド役　大塚明夫
（代表作：ブラックジャック（間黒男役））



①このゲーム絶対やりたい
②年齢不詳感を大切に？って感じでしょうか
③自分を失って暴れるトコロ。武将としてはイマイチかも？（笑）
④皆さんお疲れ様でした!!

ケンドール役　堀内賢雄
（代表作：OVA版アンジェリーク（炎の守護聖オスカー役））



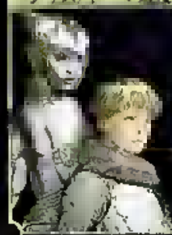
①なかなか骨太のキャラクターなので恥かしかったです　②大人キャラなので渋さがでるように　③「モンスターの中に入るのか」。意味はないですが印象的です　④おもしろそうなゲームで、収録では気合が入りました

ルクレシア役　朴璐美
（代表作：鋼の錬金術師（エド役））



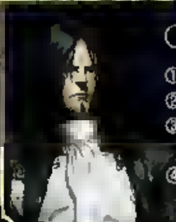
①鼻っ柱の強い、激しい情念を持っている女性が好みなので、とっても楽しく演じさせて頂きました　②3人の女性キャラが被らないように　③リンリンに語りかけるところです　④映像が凄い!!　ストーリーもおもしろい!!

シリス／トーマス役　飯塚雅弓
（代表作：ポケットモンスター（カスミ役））



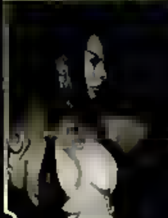
①シリスは鼻につくぐらいがちょうどいいかなーと　②両役ともセリフが相手との掛け合いだったので、会話を大事に演じながら　③シリスは語尾に小さい"あ"や"お"がつくところ!!　④やさしさ、強さを兼ね備えた作品だと思います

ラインハルト役　子安武人
（代表作：カレイドスター（ヨール役））



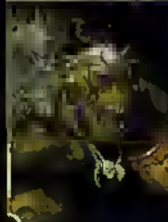
①闇に生きる者はステキです
②ダーク、クール、ビューティー
③ロード・レグナイアに対する愛情？　かな
④声を出しながら遊んでくれると、うれしいかな

モレース役　豊口めぐみ
（代表作：バルムの樹（ポポ役））



①クールだけどけっこうしゃべる。でもカッコイイ役でした。　②とにかくクール！　③チュートリアル、私の説明をよく聞いて下さいね（笑）　④セリフの聞き甲斐もあり、映像も観甲斐があります。楽しんでくださいね

ウルクバ役　置鮎龍太郎
（代表作：テニスの王子様（手塚国光役））



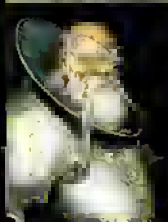
①ウルクバ？　う〜ん、「バカ？」　②ちょっと足りないところが愛らしく思えるように　③セリフは少ないけど、ウルクバのインパクトは強すぎです（笑）　④映像きれ〜い！　日本でも大ヒットさせましょう!!

エレン役　折笠富美子
（代表作：名探偵ポアロとマープル（メイベル役））



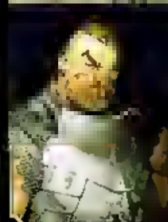
①エレンがかっこいいキャラでうれしかったです　②有能で冷静な雰囲気に気をつけて、抑えた表現にしました　③さりげなくたくさん言ったひと言「気をつけて！」　④渋〜い雰囲気のゲームだと思います

デュエイン役　秋元羊介
（代表作：機動武闘伝Gガンダム（マスター・アジア役））



①武骨でありながらやさしさもある爺さん、という印象を持ちました　②感情移入をあまりせず淡々と喋ることに気を遣いました　③「気絶させたかな……」　④役とはいえ、ステキな男を演じるのは楽しいことだと思います

ルパート役　楠見尚己
（代表作：グラップラー刃牙（徳川光成役））



①おもしろいゲームになるだろうと率直に感じました。なぜならキャストがすばらしい!!　②とにかく男っぽく豪快に　③じつはほかにもいろいろ演じさせてもらってます。めっけてください　④今度は皆さんがうんと楽しんでください

『KUFC』耳より小ネタ①
カメラアングルは3段階

戦闘時のカメラアングルは3段階。いつでも自由に変更できるので、目的やそのときの気分に合わせて切り替えよう。



←敵部隊のリーダーを捜すときなどに便利。



←精度の高い白兵戦を展開したときに。



←通常はこのアングルにしておけば間違いなし。

『KUFC』耳より小ネタ②
ゆかいなミニゲームもあるよ

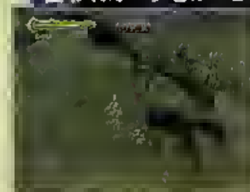
メインゲームモードで特定の条件を満たすと、オプションメニュー内にある"ミニゲーム"が選択可能に。本編と趣きがだいぶ異なる2タイプのアクションゲームをプレイできるぞ。いずれも制限時間内にどれだけスコアを稼げるかを競うものだけに、興奮必至！

弓矢でビッシビシ!!



←モンスター部隊に弓矢ひとつで応戦せよ！

囚われオークをかっさらえ



←人間の砦からオークを救出するのだ。

『KUFC』完全ジョブガイド

『KUFC』に登場する全34タイプの部隊ジョブを一挙紹介。細かい仕事をするものから図体がやたらデカいものまで、じつに多種多様だ。



光の種族 人間のジョブ

ジェラルド、ケンドール選択時に使用可能なジョブたち

歩兵タイプ

- 歩兵
- 重歩兵
- ナイト
- パラディン

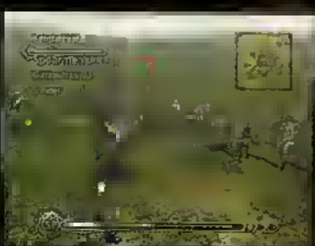
歩兵タイプのジョブは、言わば白兵戦時の主戦力。白兵戦において安定した強さを発揮し（騎兵タイプだけは苦手）、防御的な隊列で移動すれば、盾で弓攻撃を防ぐことも可能。重歩兵は通常の歩兵よりも戦闘力が高いぶん移動力が劣り、雷系の攻撃に対して脆い。両手持ちの武器を携えたナイトは白兵戦能力に特化した精鋭部隊。パラディンは、味方のダメージを回復できるのが魅力だ。



↑主人公がリーダーの部隊は歩兵からスタート。どう成長させるかはプレイヤー次第。



←強さはナイトに及ばないが、アンデット系の敵に有利に戦えるのもパラディンの特徴。



↑歩兵ユニットが手こずる騎兵をものの見事に瞬殺する爽快感、一度は味わうべし。

槍兵タイプ

- 槍兵

前方の敵を寄せつけない長槍を武器とするこのジョブは、騎兵タイプの突撃に対して絶大な反撃能力を持つ。防御的な隊列を組むことで、受けるダメージを軽減させることもできるので、壁役として活用したい。

重兵器タイプ

- 砲兵
- バリスタ
- カタパルト

機動力は弓兵タイプに及ぶべくもないが、その射程距離、破壊力にかけては折り紙つきの重兵器タイプ。主戦力が敵部隊と接触する前段階での先制攻撃などに有効だ。



↑コンパクトとはいえ、明らかに移動時の負担になる砲身を背負った兵士たち。重そうだ……。



→バリスタは飛行タイプの敵にも攻撃可能。



←カタパルトは城壁破壊任務の際の必須ジョブ。



↑状況に応じて"広範囲をカバー"、"一点集中"のいずれかの攻撃スタイルを選択できる。

弓兵タイプ

- 弓兵
- 長弓兵

弓による間接攻撃を得意とする弓兵タイプは、スキルを上げることで火矢などの使用も可能。上位ジョブの長弓兵は、通常の弓兵よりも射程距離が長く、苦手な白兵戦に対しても若干の粘りをみせる。

工作兵タイプ

- 工作兵
- 上級工兵

罠を仕掛ける、水門を開く、敵の仕掛けた罠を解除する……など、直接戦闘以外の能力に長けたタイプ。白兵戦もいちおうできるが、防御用の盾を装備していないので、長期戦になると苦しい。上級工兵になると前述の能力に加え、火を放ったり地雷を設置するなど、より過激なトラップを仕掛けることができる。



→罠の設置位置はドクロマークのカーソルで指定。うーん、悪そうだ。



←見た目は頼もしい上級工兵だが、白兵戦は極力避けるようにしたい。



↑抜群の機動力を生かした一撃離脱攻撃に長ける騎兵タイプ。"うっかり指示"にだけ注意。

騎兵タイプ

- 騎兵
- 重騎兵

白兵戦に巻き込まれずに突撃を行うことで絶大な威力を発揮する遊撃型部隊。重騎兵は通常の騎兵よりもタフで強力だが、雷系の攻撃は苦手。また同ジョブとも、アックスマンの迎撃に対しては極端に弱い。

飛行タイプ

- ストームライダー
- ボンバーウイング
- バタルーン

地形の制限なく移動できる飛行タイプのジョブは、使いかた次第で絶大な威力を発揮する。訓練された戦闘用の大鷲を操るストームライダーは、歩兵や騎兵に対して甚大なダメージを与えられ、ドワーフが操縦する飛行艇ボンバーウイングは空爆攻撃が得意。人間の叡智を結集して造られた飛行戦艦バタルーンは、空中戦もお手のものだ。



→弓矢攻撃にさえ気をつければ無敵の大鷲ちゃん。



↑威厳に満ちた存在感と、それに見合った攻撃力を持つバタルーン。これで人間族も大丈夫。

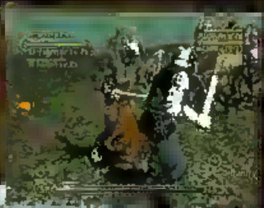
闇の種族 ダークエルフのジョブ

ルクレシア軍の中核を成す、剣と魔法に優れたアマゾネス部隊

ファイタータイプ

◈ファイター　◈ナイト

基本的に白兵戦能力は人間の歩兵に劣るが、リーダーがエレメンタルの力を行使することで、能力を一時的に高めることもできる。より訓練され、防御力の高い鎧をまとったダークエルフナイトは、エレメンタルブーストによって、攻撃力を大幅に向上させたタイプだ。騎兵に弱いのはお約束。



➡妖艶な戦闘装束に身を包むファイターたち。



⬅線の細さは魔法とす速い身のこなしでカバー。

アーチャータイプ

◈アーチャー

人間の弓兵同様、間接攻撃に秀でたジョブ。同系列の上位ジョブはないが、スキルレベルを上げれば強力なエレメンタルを行使できる。



➡敵の苦手な属性をその矢に込めて、主戦場を援護しよう。



⬅当然ながら、槍兵やアックスマンにたいしては、メロメロ。



➡弓矢攻撃は、つねに進行方向の左側に行うことを忘れずに。

カルバリータイプ

◈カルバリー
◈カルバリーアーチャー

通常のカルバリーは人間の騎兵とほぼ同じ性能。カルバリーアーチャーは、弓矢による一撃離脱戦法に特化した、貴重な存在。

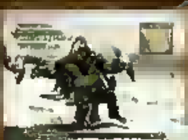
闇の種族 オークのジョブ

醜悪な外見の亜人種・オークに代表されるモンスターの数々

オークタイプ

◈オーク
◈オークアックスマン
◈ヘビーオーク
◈オークライダー
◈オークアックスライダー
◈オーク工作兵

オークの各ジョブの基本能力は、他種族の同タイプ（アックスマンは人間の槍兵タイプ、ライダーは人間の騎兵タイプ、ダークエルフのカルバリータイプと同類）に比べても高い。なかでもヘビーオークは、白兵戦における最強のジョブで、小細工のない状態での戦闘においては圧倒的有利に立てるのだ。



⬅⬇知能が高くない反面、身体能力は抜群のオークたち。敵としても油断できない。





⬅オークとはいえ、罠を仕掛けるくらいのインテリジェンスはあるんです。



➡地形の悪条件をものともせず、高水準で安定した戦闘力を発揮するヘビーオーク。

地上モンスタータイプ

◈オークグール
◈スコーピオン
◈スワンプマンモス

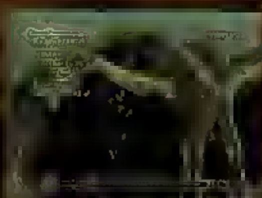
オークタイプを一般兵に例えるならば、重兵器部隊となる。それぞれ明確な弱点があるものの、特殊かつ強力な攻撃方法は捨て難い。なかでも、オークのアンデット兵士・オークグールの自爆能力は脅威そのもの。



➡広範囲に衝撃波を放つスコーピオンの弱点は、火系の攻撃。



⬅胴体から寄生虫を吐き出すスワンプマンモス。体長約15メートル。



⬅眼下に毒霧を吹くドリジブル。ストームライダーやバリスタには弱い。



➡伝説のボーンドラゴンの得意技は、超強力なファイアーボール。

飛行モンスタータイプ

◈ドリジブル
◈ブラックワイバーン
◈ボーンドラゴン

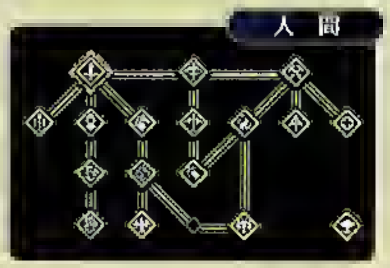
その巨体を誇示しながら大空をはばたく飛行モンスターたちは、機動面、攻撃面において最高クラスのパフォーマンスを展開する。ドリジブルは対地攻撃のみだが、ブラックワイバーン、ボーンドラゴンは対空戦でもほかのジョブにひけをとらない。

KUFC 耳より小ネタ③

各ジョブの相関関係を公開!!

各部隊は、それぞれが属している種族の範囲内でジョブチェンジできる。また、チェンジ可能なジョブは、その部隊が現在何のジョブかによっても制限される。その関係図を紹介するので、どのアイコンが何を意味しているのかを照らし合わせながら確認してみよう。

人間



⬆歩兵、弓兵、工作兵の三本柱が密接に絡み合う、チェンジしがいのある構造。

ダークエルフ



⬆ジョブ総数が少ないダークエルフは循環型の相関関係。

オーク



⬆標準のオークを基点とした、シンプルな直下型ツリー構造。気長に成長させよう。

SEGA PRESENTS

OutRun2

多種多様なオリジナル要素をギュッと濃縮!

セガの名作レースゲーム2機種のコースが本作に追加されていることが判明！　この追加コースを中心に、オリジナル要素であるミッションモードのうち、3つのミッションをピックアップして紹介していこう。

SPEC racing
アウトラン2 / ドライビング
セガ / セガ
2005年1月27日発売予定 / 7140円（税込）
5.1ch
OP 未定 VC SA / 未定
未定 / —

セガの名作レースゲームが『OutRun2』仕様でよみがえる!

今回の紹介の目玉は、なんといっても新コースの追加だ。この追加コースは、かつてアーケードで発売された『スカッドレース』と『デイトナUSA2』のコースレイアウトを再現したもの。クルマの操作性やゲーム感覚は『OutRun2』仕様となるが、セガのドライブゲームファンにとっては待望の収録となることだろう。思い出深いあのコースを、簡単操作のドリフトでガンガン走り抜け！　そのプレイ感覚は元祖アーケード版そのままとはいかないが、ファンにとっては心憎い演出だ。

セガに直撃 『OutRun 2』延期の訳とは?

『OutRun2』の発売を期待されている皆様には誠に申し訳ありませんが、この度、発売日を約1ヵ月延期させていただくことになりました。さまざまな要因があるのですが、ミッションモードの見直しと一部グラフィックの修正、また言語ローカリゼーション等により、海外版の純粋な移植以上の作業量になってしまったことがおもな原因です。現在開発も大詰めに入っておりますので、いましばらくお待ちいただきますようお願いいたします。

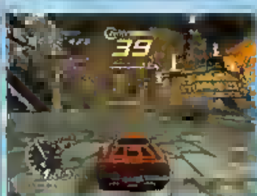
追加コース1 Scud Race

『スカッドレース』はインターナショナルGT耐久レースを題材としたドライブゲーム。このコースをフェラーリ車がハイスピードで思い切り爆走するのだ。





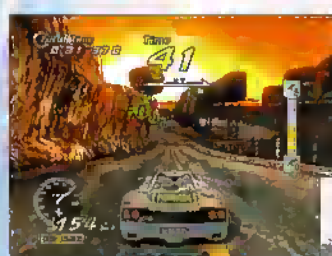
←↑コロシアムや海底など、『スカッドレース』にはインパクトのある背景が多い。セガがModel3基板を使って作った最初のレースゲームで、陰影と遠近感がはっきりと強調されたグラフィックだ。



←古代遺跡の背景がXbox版で再現される。

追加コース2 DAYTONA USA2

レースゲームに一時代を築いた『デイトナUSA』の第2弾。ドリフト走行でテールを流しながら豪快に走れるゲーム性は『Out Run2』にどこか通じるものがある。



↑ドリフトを前提としたコースレイアウト。ドリフト走行で駆け抜けるのだ!



←『Out Run2』の舞台にはないサーキットシーンが美しい。



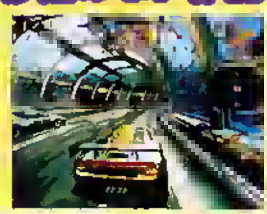
古代遺跡を駆け抜けろ!



↑背景は『スカッドレース』だが、バリバリのドリフトで滑らせながらコースを走り抜けることができる。

貴重な収録!! まだ移植のない作品

追加コースとして収録されることになった『スカッドレース』や『デイトナUSA2』は、これまで家庭用に一度も移植されなかった幻のタイトルだ。いまやゲームセンターを捜しても、この大型筐体をみつけるのは困難。当時のレースゲームファンにとっては、貴重なコレクションとなることだろう。



↑『OutRun 2』仕様ながら、オリジナルのよさ再現されている。



3つのミッションとオリジナル要素をここに公開!!

『OutRun2』には、アーケード版のアウトランモード、ハートアタックモード、タイムアタックモードのほかに、オンライン対戦ができるXbox Liveモード、タイムをアップロードできるオンラインランキングなどがある。さらにオリジナルのやりこみ要素として、新コースと全101ミッションにも及ぶ、ボリュームたっぷりのミッションモードを追加。ここでは追加コースの"逆走"と、ミッションモードの"コーンゲート"、"ラブクーリエ"、"メモリーテスト"について紹介しよう。

追加要素1

逆走

逆走とは文字どおり、コースを逆に走るモードだ。逆になるだけといっても、最速タイムを目指して走る場合はまったく別コースになるといっていい。本作は15コースをすべて逆走することができる。コースレイアウトだけでなく、周囲の風景や看板までが逆になっていて、ひと味違った感覚を味わえるぞ。



ドリフトを決めろ! コースが逆になればまったくの別世界だ

⬅ドライブゲームマニアならおなじみの逆走モード。背景だけでなく看板も逆になっている。ミッションモードにも逆走は含まれているぞ。

追加要素2

バラエティ豊かなミッションモードを遊びつくせ!

先月から引き続き、ミッションモードに登場する各ミッションの詳細を紹介していこう。今回紹介するのは、コーンゲート、ラブクーリエ、メモリーテストの3種類。これらのミッションはドライビングテクニックはもちろん、戦略性や記憶力も求められる場合がある。心して挑もう。

Mission 1 Corn Gate コーンゲート



➡スタート時はタイムが極端に少ないので、失敗しないように要注意。

コーンゲートは、コーンのあいだを通ることでタイムを稼ぎながら走るミッションだ。スタート時はタイムが少ないのでミスは許されない。タイムを稼げばハートも増えるぞ。

⬇コーンのあいだをくぐれば、1秒ずつタイムが増え、ハートも獲得できる。





⬆一定のゾーンでハートを獲得してランクを上げ、つぎのゾーンへと進もう。

Mission 2 Love Coourier ラブクーリエ

ハートを集めて特定の場所に運ぶミッションが、このラブクーリエだ。ハートはコース上に浮いており、通過することで取ることができる。取得したハートは画面左上のゲージに表示され、最大5個までストックが可能。ハートを集めたら、コース途中にある巨大なハートを目指そう。巨大ハートのあるドロップゾーンを通れば、集めたハートが回収される。溜めていた数だけタイムが回復し、ハートメーターも上がるぞ。

⬅⬇道路に浮いているハートを集めよう。ドロップゾーンに運べば、ハート1個につき1秒が加算される。





ハートの運び屋になれ!

Mission 3 Memory Test メモリーテスト

メモリーテストは、コース上に表示されたフルーツの種類を記憶し、正解のゲートを選んでいくミッションだ。STARTの文字が見えた直後にフルーツが出現する。このフルーツの種類を覚えておき、ANSWERの直後に出現するゲートで正しいほうを選ぶのだ。同じ種類のフルーツのゲートを選べば正解で、ハートが溜まっていく。後半になるほど、一度に覚えるフルーツの数が増えるぞ。

記憶力の限界に挑む





⬅⬆フルーツの種類を記憶しておき、ANSWERの文字が出たら回答の準備。走りながら確実にフルーツを覚えていこう。記憶力とドラテクのコラボレーションだ。

⬇正しいフルーツが表示されたゲートをくぐればメーターにハートが溜まる。



開発も佳境に! ファン待望のオンライン格闘アクション!



SPIKEOUT BATTLE STREET

アーケード格闘アクションの名作が、Xbox Live対応でよみがえる。スパイクの息子を新たな主人公に家庭用ならではの新要素についても、期待が高まるところだ。

action
スパイクアウト バトルストリート
オンラインアクションバトル
セガ
セガ
今冬発売予定
未定
HDTV、5.1ch
未定
OP 対応人 VC SH
未定
未定

「スパイクアウト」の核となるポイントを抜き出して解説

今回はこれまでの情報をいったん整理し、「スパイクアウト」とはどのようなゲームなのか説明していこう。本作はいろいろな要素が組み合わさったゲームとなっている。

ゲームのジャンルはひと言で言えば格闘アクション。リアルタイム性の高い激しい格闘が特徴だ。しかし単なるアクションゲームではなく、オンラインでの協力プレイを前提として作られている。多人数の近接格闘をテーマにした、協力プレイというシステムは独特のものだ。

また本作はアーケード版の移植にとどまらず、新キャラクターや家庭用ならではのシステムが多数導入される予定。元祖のファンならずとも、引き込まれる作品となりそうだ。



⬆アーケード版にはなかった渋く美しいムービーが加わり、重厚な世界観を盛り上げていく。



⬇かってのライバルが、再びディーゼルタウンを襲撃する。時代設定はアーケード版の10年後だ。

POINT 1 ベースとなっているのは、アーケードゲームのロングヒット作

元祖「スパイクアウト」は1998年にアーケード用アクションとしてリリースされた。4台の筐体が通信ケーブルでつながれており、乱入して協力プレイが楽しめる。テクニックが上がれば30分以上遊ぶことも可能で、熱烈なファンを獲得した。翌年にはステージ数が増えた「スパイクアウト ファイナルエディション」が発売され、その人気は不動のものとなっていった。

時代を先取りした協力システムが蘇る!



➡ゲームセンターで人気を博した「スパイクアウト」。通信で遊ぶという性質から、なかなか家庭用への移植は困難だった。

POINT 2 肉体と肉体がぶつかり合う、硬派な格闘アクション

格闘アクションである本作は、パンチやキック、投げなどで接近戦を挑み、直接相手を攻撃して闘っていく。敵との間合いを計りながら、瞬時に適切な技をくり出すのだ。大ざっぱなアクションとは違い、正確にプレイヤーを動かすスキルがないと、またたく間にピンチに陥ることだろう。さらに敵が多量に出てくるため、囲まれないために高度な判断力が必要とされるというわけだ。



⬆通常の打撃となるビート、溜めてパワーを解放するチャージ攻撃、つかみと投げ、ジャンプなどで攻撃を組み立てていく。

⬇何といっても打撃の爽快感が魅力。しかし何も考えずに攻撃するだけではやられてしまう。挟まれないように注意だ。



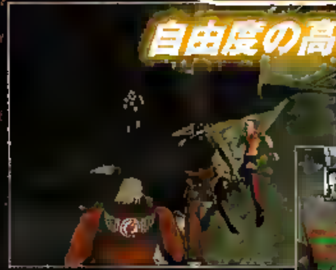
POINT 3 Xbox Liveによるオンライン機能！ 格闘アクションの協力プレイは独自の感覚

ひとりでも楽しめる、高度なアクション性を持つ『スパイクアウト』。しかし、そのゲーム性をさらに斬新なものにしているのは、協力プレイのシステムである。4人で協力しながら、襲いかかる大量のギャングたちと闘っていくのだ。広大なフィールドで敵味方が入り乱れて、熱く激しい闘いがつぎつぎとくり広げられる。

協力プレイといっても、その自由度は高い。一定のフィールドでは自由に動けるし、逃げ回ることも可能。乱闘に自然に加わる形になり、制限を感じることは少ないはずだ。高いアクション性と自由な行動が両立した協力プレイは、『スパイクアウト』独特のプレイ感覚といえるだろう。このほかでは味わえない感覚を、Xbox Liveにより完全に再現。本作では日本のみならず、海外のプレイヤーとの協力プレイも可能となっている。


↑複数のプレイヤーが協力し、自由度の高いアクションをくり広げていく。

自由度の高い協力プレイは新感覚！


←通信でマルチプレイのできるゲームは多いが、アクションの質と密度が高いことが熱中度を高めている。




←↑積極的に敵に突っ込んで行くのもよし、慎重に漁夫の利を得るのもよし。しかし消極的に戦っていくだけでは、自分が不利になることもある。

POINT 4 12人のキャラクターが使用可能！ スケールアップしたアクションと世界観

アーケード版『スパイクアウト』では、使えるキャラクターが4人だけだった。しかし本作では、チーム"ネオスパイク"4人、チーム"スパイク"4人に未知のキャラクターを加え、12人以上のプレイヤーが使える予定だ。それぞれのキャラクターは技の個性が異なり、戦法や立ち回りが変わってくる。マルチプレイのおりには、その個性の違いが新たな駆け引きを生みだすことが期待される。

またアーケードではあまり説明されなかった、ストーリーや世界観に対してもスポットライトが当てられている。キャラクターが増えたことにより、それぞれの人間関係もずっと複雑に深化。ムービーによる演出やキャラクター視点のシナリオ説明が、重厚的な世界を表現していく。敵のボスを倒しながら、ストーリーの謎をひとつひとつ、解いていく楽しみも加わっているのだ。


↑ネオスパイクのメンバーの技は、それぞれ個性豊かに表現されている。



～STORY～ ミカエルの襲撃に起つ"ネオスパイク"

かつてディーゼルタウンは、ミカエル率いる、チーム"インフェルノ"に支配されていた。しかしチーム"スパイク"はたった4人で強大な組織を壊滅させ、彼らはその日から伝説のギャングとして語り継がれることとなる。

10年後……。ミカエルが復活し、再び襲撃が始まる。この危機に、父スパイクに代わりスパイクジュニアが立ち上がる。彼に好意を寄せるミンファ、ある男を捜して街にたどり着いたジャッカル、特殊任務を帯びたフィオナ。それぞれの意志と運命が交錯し、新たなる伝説の幕が開く。

ライターIと編集Mの『スパイクアウト』よもやま話

かつてゲームセンターで協力プレイしたこともあるふたり。初の移植作品の登場に、熱く想いをたぎらせるのであった。

一見オールドタイプ？ プレイすると新感覚!?

ライターI（以下I） ついに「スパイクアウト」がXboxに移植されますね。アーケード版が出てからはや6年。思えば長い時が経ったものです。

編集（以下M） ゲームセンターでずいぶん遊んだよ。当時の最新基板、Model3で作られていたんだよね。

I 移植されるまで時間がかかりましたけど、あまり古くなった気がしませんね。当時から新しかった。

M 同じタイプのゲームが出なかったからじゃないかな。これまでオンラインゲームというとMMOだったり、北米で人気のFPSの対戦だったりする場合がほとんどだったから。

I 思えば、発売当初もどこか2D格闘時代の、オールドテイストを感じさせるゲームだったんですよ。でも3Dなのでまた違ったゲーム感覚があるし、リンクして協力プレイもできる。古いようだけどこれまでに体験したことのない、独創的なゲームだと感じたものです。

M あの協力プレイのおもしろさはまさに未体験ゾーン。自分も最初はただボタンを押しているだけのガチャプレイだった。でも、うまい人といっしょに遊んだおかげでいろいろと覚えられて、楽しくなってきた。これも協力プレイの楽しさだね。

I しかし、今回は家庭用ということで、アーケードとは違う要素も期待したいところですが……。

M 家庭用ならではの要素は、開発スタッフもかなり考えているようだよ。世界設定の充実、という面もそうだし、先に進むことによってロックが解け、遊びの幅が広がるというようなことも考えているみたい。

I 惰性で遊ぶと飽きるけど、ステージごとに目標をもってプレイできればいいですね。もともと質の高いアクションゲームなので、やり込み要素が提示されればひとりでもかなり長く遊べそうです。

M 新キャラが動いているところを早く見てみたいね。これまでのキャラクター以上に、技がかなり個性的になっているらしいから。

I 敵キャラも使いたいなあ。序盤のボスといっしょに出てくる、ボディコンのお姉さんとか。

M それって、かなりマニアックですよ(笑)。さすがにそのキャラだと、技が少なそう……。


↑対戦格闘ゲーム並みの、ち密なアクションをオンラインで遊べるのが魅力だ。



少しずつ強くなろうぜ!

誰だって最初は初心者。なんでもかんでも最初からうまいヤツなんて、そうそういない。だったらいまから始めたってオーケーっしょ。目指せネット対戦デビュー!

spec action
ギルティギア イスカ
アークシステムワークス
12月16日発売予定
—
対戦格闘
アークシステムワークス
6040円[税込]
CP 最大4人 DL VC SR
12歳以上
5ブロック以上

初めて触る人に ～イスカ者になるためのファーストステップ～

コアなファンが多い本シリーズ。興味はあったけど、ゲームセンターじゃ怖くて……なんて人は少なくないはず。その点、Xboxなら練習やオンライン対戦が自宅でやりたい放題。ビビらずチャレンジしちゃおう!



↑4人同時対戦は本作の醍醐味。乱戦になれば初心者にも十分勝機はある。

振り向きについて

対戦格闘ゲームに慣れた人でも、最初につまずくのが"振り向きボタン"の存在。対戦格闘ゲームのガードと言えば、相手と反対側に方向パッドを入力するのがふつうだけど、「イスカ」では左右に敵がいることも珍しくないから、どちらを向くかプレイヤーがボタンで決めるというわけ。慣れないうちはパニックに陥ってボタンを連打しがちだけど、これは絶対にやっちゃイケナイこと。もし吹っ飛ばされたりダウンしたりしてキャラの向きがわからなくなったら、体力ゲージの下にある矢印をチェックしよう。体力ゲージ下の矢印をチラ見して即ガード方向が判断できるようになれば、混乱した状況下でも瞬時に体勢を立て直せる。どんな状態でも一度ボタンを押せば瞬時に方向が切り替わるので、混乱したらまずは矢印と反対側に方向パッドを入れてガードを固めつつ、相手の動きを確認するのが基本パターンといえる。



どっちを向いてるかわからなくなったら……



体力ゲージ下の矢印を確認

キャラのグラフィックだけで判断すると、間違えてボタンを連打しちゃったときにタイヘン。ワンミスが命取りになりかねないだけに熱くなりすぎないよう注意。

キャラ選択も重要　初心者にオススメのキャラはコレだ!

個人の好みはさておき、最初にプレイするなら扱いやすいキャラを選ぶのがいちばん。ひととおり触ってみて、その違いを確認しておこう。



カイ
飛び道具やEX必殺技が使いやすい。ここいちばんで頼れる技が多いのも高ポイント。

ブリジット
見た目はトリッキーだけど、リーチや判定面で使い勝手のいい技を有する優秀なキャラだ。

ソル
いわゆる標準キャラ。通常・必殺技ともにクセがなく使いやすいので幅広くオススメ。

"ちょとツライかも"な人たち……

個性的なキャラが多いのは本シリーズのいいところなんだけど、初めてプレイするとなれば、話は別。矢印で確認できるといっても、ふつうに立ってる状態で"どっちを向いているかわからない"ザッパや、全身これトリッキーなファウストは、その代表格。相手より先に自分が混乱したら勝負にならないからね。

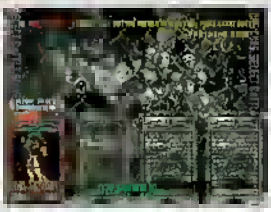


ザッパ

ファウスト

攻防の基本 ～冷静に状況を見極めて戦え！～

初心者がいきなりXbox Liveにつないでも、たいていは秒殺されるのが関の山。まずはジックリCPUを相手に腕を磨くところから始めたい。通常技や必殺技などキャラの基本性能を確認したいときはトレーニングモードをガンガン活用しよう。



↑トレーニングモードでキャラの特徴を押さえよう。

コンボはヒット数がすべてじゃない！

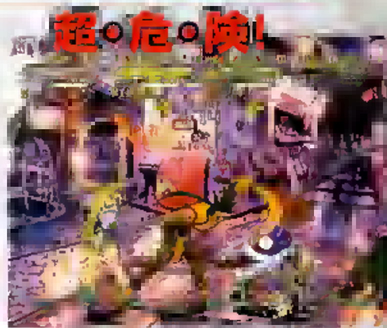
華麗な連続技（コンボ）の数々は「ギルティギア」シリーズの華だけど、勘違いしてほしくないのが「ヒット数が多いほうがいい」という考えかた。うわべだけマネしてパンチだけでコンボが途切れれば、敵に与えるダメージは微々たるもの。数を競うよりも、まずはパンチやキックをヒットさせたらS→HS→必殺技とスムーズにコンボがつなげられる流れを身体に覚えこませるのがさきだ。ヒット数を増やすのは、慣れてからでも決して遅くない。





ハサミ打ちにされたら？

立ち回りでもっとも危険なのが、左右から挟撃される状況。いわゆるハサミ打ちというやつで、不慣れなうちはCPUに左右から連続技を叩き込まれて、アッという間に瞬殺なんてことも珍しくない。ガード方向は一定でも反撃する隙がないことから、対CPU戦は左右どちらか一方に集めておくのが鉄則。反撃から脱出する場合は、確実にダウンが奪える無敵技を使うこと。それ以外は、間合いを見て空中ダッシュで相手を飛び越したり、両側から密着されたところでサイクバーストを発動して脱出を試みよう。



↑反撃しようとしても、その瞬間を背後から潰されることも珍しくない危機的状況。



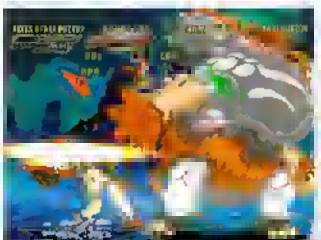
↑相手の動きをよく見てからジャンプすること。さもないと反応されたときに困る。



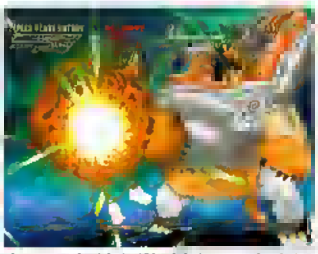
↑もったいないとか言ってる場合じゃないんですよ、ホント。迷わず使って脱出せよ！

超絶なまでの強さを誇るボスキャラ"レオパルドン"はどうやって倒す!?

CPU戦でレベル99に到達すると出現するボスキャラのレオパルドンは、初心者にとって非常に高いハードルといえる。だが、これを超えれば達成感とともに自信が芽生えるというもの。最初はコンティニューの連続でツライかもしれないけど、めげずにがんばって闘おう！



↑見た目も恐ろしいけど、すばやくくり出される凶暴な技の数々はもっと恐ろしい……。



↑ダメージが大きく隙が小さい。でもポイントを押さえれば初心者でも十分勝てる。

弱点はアタマ

レオパルドンの本体は、大きく開いた口のなかに潜んでいる犬のような生き物。よって、それ以外の部分をどれだけ攻撃してもダメージは与えられない。一部のキャラクターは地上からでも口内を攻撃できるけど、それ以外は後述するようにジャンプ攻撃で活路を開くのが無難。興味がある人は、いろんな攻撃を試してみるといいかも。



↑地上戦はやるだけムダ。口内に潜んでいるボス本体を叩かなければ倒せないのだ。

ジャンプ攻撃にすべてを賭けろ！

大半のキャラクターで有効な攻撃パターンが、ジャンプ攻撃からのガトリングコンビネーション。ジャンプしたら、テンポよくパンチやキックからS、HSとつなげていく。ジャンプ攻撃は、途切れない程度にポン、ポン、ポンとコンボをつないでいくのがコツ。慣れれば2段ジャンプを駆使してさらに1セット叩きこめる。キャラクターによっては、攻撃判定の強いジャンプ攻撃だけで一方的に押し込むことも可能。このときもテンポを意識して技を出したほうが安定して闘えるぞ。



←ジャンプのパンチやキックからSにつないでいき……。

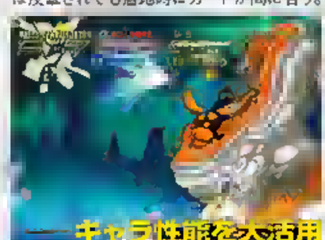


➡ダメージの大きいHSをしっかりヒットさせていこう。

↓一見怖いが、タイミングを間違えなければ反撃されても着地時にガードが間に合う。



↑リーチが長いので、特定の間合いからポンポンと気持ちよく押し込んでいけるのだ。



MECHASSAULT 2 Lone Wolf

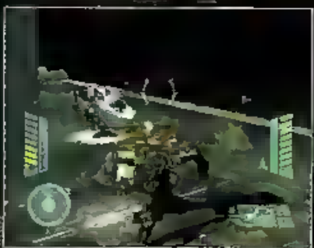


銀河をさすらう"孤独な狼"となって、立ちはだかる敵に牙を剥け!! 簡単操作で激しいメカ戦を展開できる人気3Dアクションの続編情報、今回もいきますよ!

メックアサルト2:ローンウルフ	バトルメカアクション
マイクロソフト	Day 1 Studios
2005年1月20日発売予定	7140円［税込］
5.1ch	最大4人・最大12人
OP 最大12人	未定
未定	未定

action

自由と破壊に満ちた近未来の戦場においでよ!



⬆二足歩行型兵器・バトルメック(通称メック)を中心としたバトルが熱い!

ウルフ竜騎兵団の生き残り戦士が、惑星ダンテに渦巻く陰謀を叩きのめす物語が展開するストーリーモードと、さまざまなルールで"思想なき戦い"に興じられるマルチプレイヤーモードを楽しめる本作。前作以上に美しくなったグラフィック・破壊表現に酔いしれつつ、多数の新要素が導入された各種ゲームモードの妙を味わいつくそう。

ストーリーモードは**いつもの3人**でお送りします



メックウォリア

⬆どんな兵器も乗りこなす本編主人公。直接操作も可。



ナタリア・ケレンスキー少佐

⬅口がやたらに悪い女性司令官。今回も酷い。

フォスター少尉

➡並外れた才能を持つメカニック。とぼけた口調はご愛嬌?



ここまでわかった! マルチプレイモードの全容

前作でも充実していたマルチプレイモードが「2」でさらにパワーアップ。Xbox Live用のまったく新しいモードもあるよ。

オンライン/オフラインのプレイ環境

Xbox本体単体では、分割画面による1対1の対戦プレイが可能。システムリンクケーブルで2台のXbox本体を接続すれば、独立したテレビ画面で対戦できる。またイーサネットケーブルとイーサネットハブを使用することで、最大12台のXbox本体を接続してのマルチプレイが実現。XboxLiveに接続すれば、ネットワークを介してのオンライン対戦(最大12人)が可能。各種戦績がランキング表示されるなど、やり甲斐も十分。

Xbox Live専用の新モード コンクエストで銀河系を支配せよ!

みんなで長期的な何かを成し遂げる気分を味わいたい―― そんなXbox Liveユーザーの望みを叶えてくれるのが、この"コンクエスト"モードだ。プレイヤーはふたつの氏族のどちらかに属し、敵対する氏族と銀河系の覇権を争うことに。氏族繁栄の目安となるのは、支配下に治めている"惑星"の数。特定の条件を満たしている敵氏族の支配惑星に対しては、いつでも誰でも宣戦布告し、侵略戦争を始めることができるので、銀河系はつねにあちこちの惑星で攻防戦がくり広げられる……というワケ。どの戦闘に参加するかは自由。1ヵ所に留まるもよし、味方氏族が不利な地域を求めてさすらうもよしだ。



ゲームタイプは10種類!

マルチプレイ用ルールは、以下のとおり。選択ミッション(戦闘フィールド)によっては、ルールが適応できない場合もあるので注意。チーム戦は、クラン(独自の戦闘集団)対抗でプレイすると、より白熱するぞ。

グラインダー	単独または仲間といっしょに、圧倒的に不利な数の敵(CPU制御)と対戦し、どれだけ持ちこたえられるかを競う。
デスマッチ	自分以外は全員敵。設定制限時間内にどれだけ多くの敵を倒し、どれだけやられずに済んだかを競う乱闘戦。
チーム版デスマッチ	ふたつのチームにわかれて行うデスマッチ。味方と協力しながら、敵をガンガンやっつけよう。
サバイバルマッチ	一度倒されたらその時点で脱落……という正真正銘の生き残り合戦。"バトルロワイヤル"気分で。
チーム版サバイバルマッチ	ふたつのチームにわかれて行うサバイバルマッチ。どうせ倒されるなら、味方を庇うなど、カッコよく散れ!
ターゲット	ターゲット役と、それ以外のプレイヤーとの戦闘結果のみが評価対象となるデスマッチ。ターゲット役がやられたら、倒した本人がつぎのターゲット役に……。
キャプチャーフラッグ	ふたつのチームにわかれて、味方チームの旗を守りつつ敵チームの旗を奪ってくるという定番ルール。
チェックポイント防衛	ふたつのチームにわかれて、マップ上の5つのチェックポイントを確保しあう攻防戦。チェックポイントを確保するには、味方の誰かがメックを降りる必要アリ。
データコア入手	ふたつのチームにわかれて、すべてのデータコアを入手し、味方基地に持ち帰るのを競う。
ベースウォー	味方チーム基地にあるジェネレーターを敵の攻撃から守りつつ、制限時間内に敵チームの基地にあるジェネレーターを破壊したほうが勝ち、というチーム戦。



新型モデルも多数在籍!?

バトルメック2005コレクション

ゲーム中に登場するメックは、重量によって4つのクラスに分類される。クラスごとに得意／不得意とする性能分野があり、とくにストーリーモードでは、それらを考慮したうえでの戦略が要求される。『メックアサルト2』ではパイロットを単独で操作できるので、フィールドに搭乗可能なメックが存在していれば、そのときどきの状況に適したメックを乗り継ぐ……なんていう高度なプレイも可能。自由な発想と"いろんなメックに乗りたい欲"が活路を開くことも。

LIGHT MECH ライトメック



オーエン
OWENS
同クラスでは攻撃力が高く、時速34マイルの移動速度は最速。

ウェンディゴ
WENDIGO
敵レーダーに感知されない無痕跡システムを搭載。

戦場をひっかき回すのが得意

総重量35トンともっとも軽いクラスのメックの魅力は抜群の機動力。ジャンプジェットも搭載し、テクニック次第ではダメージ耐久度の低さも十分にカバーできる。偵察最優先のミッション、一撃離脱戦などに最適。

そのほかのメック
COUGAR
PUMA
ELEMENTAL
ULLER
KIT FOX
BOWMAN

MEDIUM MECH ミディアムメック



ラプター
RAPTOR
機動性と強力な近距離攻撃用武器を兼ね備えている。

スチレット
STILETTO
敵の武器の威力を弱めるフレーマーを装備したラプター派生型。

中庸がイチバン、という貴方に

機動力を重視しつつ、ライトメックよりも大きなダメージに耐えられる装甲を持つ、総重量40トン前後のクラス。比較的強力な兵器も装備可能で、トータルバランスはきわめて高い。機体によってはジャンプジェットも搭載しているので、さまざまな状況に対応できる。

そのほかのメック
UZIEL
BELIAL
VULTURE
CATAPULT

HEAVY MECH ヘビーメック



ノバキャット
NOVACAT
レーザー系の攻撃が徹底的に強化された、まったくの新型。

ハックマン
HACKMAN
PPC、オートキャノンを装備した、ノバキャットの派生モデル。

戦場の中心で輝ける花形タイプ

メックどおしの白兵戦における優位性を第一に設計された、総重量70トンにも及ぶクラス。動作全般のスピードが遅いぶん、攻撃力が高く、防御力も全クラス中最高で、まさに戦闘での主力となる花形といえる。豪快な戦闘を好むプレイヤーは、迷わずコレを選択するべし！

そのほかのメック
MAD CAT
TIMBER WOLF
SUMMONER
THOR

ASSAULT MECH アサルトメック



ブラッドアスプ
BLOOD ASP
ターゲットをロックオンする兵器、LRMの連射が可能な機体。

スターアダー
STARADDER
近距離戦に持ちこめれば敵なしの"一か八か"型モデル。

ある意味、本シリーズの主役!?

ライトメックの約3倍、100トンクラスの巨体に恐ろしく破壊的な攻撃力を備えた"動く火薬庫"。とはいえ機動性はまるで期待できず、防御力に関してはヘビーメックに劣るので、同クラスのメックと同様の戦闘スタイルは危険。圧倒的に有利な状況からの短期決戦に賭けるべし。

そのほかのメック
ATLAS
PROMETHEUS
RAGNARDK
YMIR

ちっちゃいけれどいっちょまえ
バトルアーマーの驚くべきパフォーマンス



フォスターが謎のデータコアから造り上げた新兵器・バトルアーマーは、たんなるメタルスーツはひと味違う。ジャンプジェットで空も飛べれば、モルタル砲、パルスレーザーといった強力な兵器も装備している。なかでも圧巻は、敵メックを乗っ取るニューロハック機能。これは凄い!!

クロウ



↑するどい爪を食い込ませれば、壁や敵メックにしがみつけるんです。

ニューロハッキング



↑敵メックにしがみつき、すばやくハッキングコマンドを入力せよ！

銀河の歴史に名を刻む小隊長となれ!

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

いよいよゲームの全貌が判明し始めてきた「スター・ウォーズ リパブリックコマンド」。今回はそのシステムの要である、ミッションシステムを詳しく紹介しよう。

SPEC! FPS

	スター・ウォーズ リパブリックコマンド		シューティング
	エレクトロニック・アーツ		LucasArts
	2005年春発売予定		未定
	HDTV、5.1ch		
OP 最大1… / DL / VC / SR			未定
	未定		—

君の指揮能力がDELTA小隊の運命を握る!

DELTA小隊とは、リーダーの君と高度な戦闘訓練を受けた3名のクローン兵で構成されているチームの名称だ。君はその勇敢な部下たちを率いて、数々の困難なミッションをクリアーしていくのが目的となる。

優秀な部下たちは指示をしなくても君を手助けしてくれるが、こちらから指示を出せば障害物を爆破したり、コンピューターをハッキングし防御システムをダウンさせるなど、より効果的な動きをしてくれるぞ。今回は部下の役割と、ミッションシステムを中心に紹介していこう。



➡勇敢な3名の部下とともに、激戦の地へ赴くのだ。



➡原作同様、バリアでこちらの攻撃を弾く敵もいるぞ。

3人の部下を指揮して勝利へ導け

部下に指示を出せるのは、障害物など特定のポイントのみ。そこに近づくと画面上にAボタンを押せとのメッセージが出るので、すぐにその存在がわかるようになっているぞ。そのポイントで部下がどの行動を取るかは、表示されるメッセージを見れば一目瞭然だ。

また、どの部下にどの行動をさせるかも決めることができる。重要なのは、自分や仲間が敵に倒されて行動不能になった場合、蘇生行為ができるという点だ。部隊の全滅がゲームオーバーの条件となっているので、誰かが倒されたら蘇生行為は必ずしたい。



➡部下を配置できる場所には目印がある。



➡援護射撃の指示に従い部下は行動する。

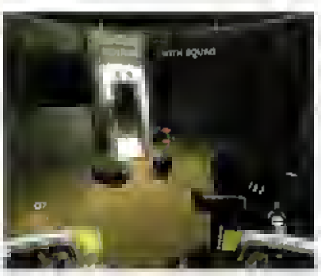
過酷な戦いを勝ち抜くには補給も重要

いかなる場合でも戦争をするときは、補給が重要なファクターになる。それはこのゲームでも変わりはない。このゲームに補給対象になるのは、銃器の弾丸とグレネードなどの投擲武器、そして体力。体力は部下も補給して回復ができる。部下のステータスを確認し、体力が減っているようなら補給の指示を出そう。銃器は、弾薬が切れてしまうと連射のできないピストルかナイフしか使えなくなるため、確実に補給したいところ。投擲武器は複数の敵を一度に倒せるので、ここぞというときに使うようにしよう。

ここで補給!



⬆この装置で体力を補給できる。補給中は無敵ではないので、さきに安全を確保しよう。



⬆弾薬や投擲武器は、おもむろに地面に落ちていることが多い。見逃さないように。

早分かり! MISSIONシステム

まずは作戦内容を確認せよ

ミッションが始まるまえには右の写真のような簡単なマップと、内容が表示されるぞ。ミッションによっては、ターゲットを破壊しないと先に進めないものもあるので、事前にしっかり確認しておこう。



➡ミッション内容をさきに確認しておかないと、あとで困るぞ。

つぎつぎと迫りくる敵を殲滅せよ

ミッションに出現する敵は、問答無用でこちらに襲いかかってくる凶暴なものばかり。視界に入った敵は片っ端から片付けよう。こちらに気づかないと動かない敵もいるので、移動も慎重に行え!



➡動くものがいなくなるまで、弾薬の続く限り撃ちまくれ!

速やかにターゲットを破壊せよ

ミッションの途中には、通路を確保するためや、バリアシステムをダウンさせるために敵の施設を破壊しないといけないところがある。この場合もメッセージが出るので、指示に従って破壊しよう。



➡グレネードでターゲットを爆破し、部隊の進路を確保だ。

つぎのブロックへの準備を整えよ

各ミッションは、複数のブロックで区切られている。ブロック間では体力や弾薬が継続されるので補給が十分取れていない場合は、戻ってでも万全の状態にしておこう。的確な補給が生死を分けるぞ。



➡封鎖されている扉を見つけたら、突破するまえに補給しよう。

新しい遊びを盛り込んでウルトラになって見参

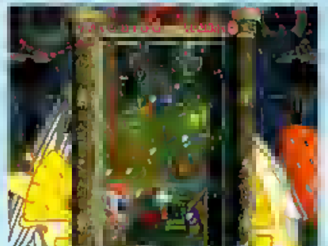
ULTRA PUZZLE BOBBLE
ウルトラパズルボブル

新しいモードがいくつも追加され、Xbox Liveで対戦もできる『ウルトラパズルボブル』。今回は"ウルトラ"の名にふさわしい新要素の一部内容を詳しく紹介しよう。

spec. P puzzle
ウルトラパズルボブル ／ アクションパズルゲーム
タイトー ／ タイトー
2005年1月27日発売予定 ／ 5040円[税込]
OP 2人 DL VC SR ／ 全年齢
13ブロック以上

同じ色のバブルをくっつけて消していくのが基本ルール

フィールド内にあるバブルをすべて消せばステージクリアーだが、必ずしも1色ずつ消す必要はない。バブルは支えとなる支柱にくっついているので、支柱と接触しているバブルを狙って消せば、その先にぶら下がるほかのバブルも消せる。これをその感覚からバブルを"ちぎる"と呼び、これができるようになってくれば、が然おもしろさが増すぞ!



⬆バブルをちぎって消すのを意識すればめちゃくちゃ爽快。やみつきになるぞ!

新モードが充実!

過去に多くのタイトルを世に送り出した『パズルボブル』シリーズ。Xboxでは基本ルールをそのままに、新たな遊びが追加されてボリューム感アップ。ひとり用、対戦用を合わせると、新しいモードは6種類。もちろん従来どおりのモードも用意されていて、いろんな『パズルボブル』を遊べるのだ。



⬆どのモードをやり込むにしても、かなりのボリュームがあってうれしい。

まったく新しいひとり用の遊び 1P CHALLENGE MODE ヒトリデチャレンジモード

今回は新しいモードの中から、中毒性の高いものがそろっているひとり用のモードを紹介。

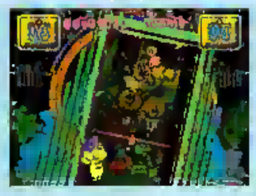
1P CHALLENGEを決定したら、3つのゲームを選択する。つぎにレベルを選んでキャラクターを決めたら、ゲームスタート。レベルはステージの難度で、最初はレベル1しか選べないが、クリアーするとつぎのレベルにトライできるようになっていく。では3つのゲームについて、詳しく説明しよう。



⬅最初はキャラクターもまだ出そろっていない。

SEESAW GAME シーソーゲーム

3つの中ではいちばん特殊な操作感で、ハマリ度が高い。左右の数字がフィールド左右のバブルの偏りを示し、バブルを打ち出すたびにフィールドが重いほうへ傾いていく。傾きが3段階に達するとひっくり返ってミスとなるので、バランスよく消すのが大切。

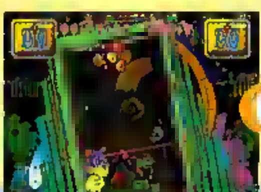


⬅さきを読んでバブルを置いていかないと、取り返しがつかないぞ!

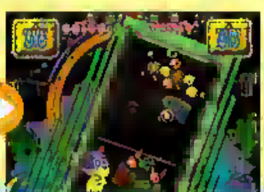
傾きに注意

センターから左右2段階の範囲でシーソーのように行ったり来たり、傾きを変えながら消そう。

背景の針とフィールドの壁が同じ角度になると転覆するので、重いほうを消すか軽いほうにバブルを増やすか、一手ずつじっくり考えよう。



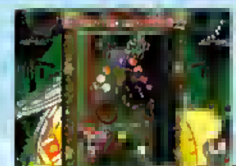
➡左が重いから軽くして……。



⬅シーソーのように進めていこう。

BLIND GAME ブラインドゲーム

はてなマークの書かれた透明バブルに色バブルをぶつけよう。するとぶつけた部分だけ、隠れていた色のバブルに変化する。あとは通常のルールと同じで、3つ以上同じ色をそろえて消していくだけ。同じ色のバブルがつながって隠れていることが多いので、想像力を働かせて消していこう。



⬅紫の横のはてなバブルに紫をぶつけたら、ヨカンが当たって紫に!



➡ヤマカンがはずれ続けると、いろんな色が増えて大パニックに!

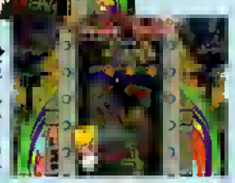
何色か隠れているのか予測することがカギ

SHOT GAME ショットゲーム

1発だけバブルを発射して、フィールド上のすべてのバブルを消すのが目的。ステージ内容が固定ではないので、何度遊んでも飽きがこない。このモードをやり込めば、狙いどおりの場所にバブルを飛ばす実力がつくから、ほかのモードで遊ぶときも狙いどおりバブルを飛ばせるようになる?



⬅最初はうまくいかなくても、だんだん狙えるようになるのが不思議。



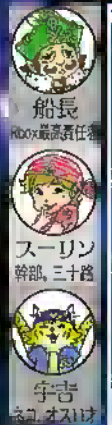
➡バブルひとつ分の隙間しかないが、慎重に狙えばホールインワン!

ワンショットに全神経を集中しよう

読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス

朝起きるのが寒くておっくうなだけに、まったく二度寝が気持ちいい季節になりましたね。今年も残すところあと少し、このまま寝て過ごせたらなぁ～とか思ってないで、今回もRbox気合い入れていきまっしょい。





レターコロニー

みんなで手分けして年賀状を書いたら、意外にあっさり書き終わって寒さが身に染みている3人組のおたよりコーナー。

年も押し迫ってきたことでRbox版・2004年流行語大賞を決めようか。最優秀賞は"栄養費"に決定！(船)

――いきなりブラックね。じゃあ優秀賞は某レスラーの「勝って感動だろ？」でいかがかしら？(ス)

――Xboxユーザー的には"かすみちゃんブルー"だと思うけどニャ(宇)

●いよいよ忘年会シーズン到来！ 宇宙海賊の皆さんは、やっぱり連日アルコール三昧ですか？
沖縄県　ゴルゴンゾーラ

――案外、地味なもんだよ(船)

――船長なんだから、もうちょっと社交的でもいいと思うんだけどね(ス)

――オイラ、今年末こそはマタタビ摂取量を抑えにゃ～ニャ(宇)

●テレビをつけていると、かなりの確率で占い師の細木数子さんを見かけるようになった今日このごろ。世間が占いを必要としているのか、それとも"毒舌マダム"を必要としているのか……。ちなみに私は、道端の占い師さんに診てもらったとき、「あなたは天使の生まれ変わりねー」と言われたことがあります。
静岡県　みこしば

――天使の生まれ変わりのみこしばクンが、細木数子さんに占ってもらって「地獄に落ちるわよ」と言われたら"堕天使決定"ってか？(船)

――だーかーらー、細木さんはそんなんじゃないんだってば！ 悪い運勢のときは自重するようにたしなめているだけであって……(ス)

――さすがスーリン、毎年あの『六星占術による○星人の運命』を買っているだけのことはあるニャ(宇)

●新潟中越地震の被害に遭いましたが、我が命Xboxが無傷でよかったです。家のこと？ 個人的にはどーでもいいです。
新潟県　よっさん43

――いちXboxユーザーとしては何よりだけど……家のことはどうでもよくないと思うニャー!! 大丈夫？(宇)

――命と穏やかな日常があってこそ心から楽しめるテレビゲーム。大規模な自然災害のあとには、いろいろと考えさせられてしまうものだな(船)

●英語を勉強しているのですが、ぜんぜん身につきません！ 何かよい勉強方法を教えてください。
宮城県　エクボク

――聞くところによると、本誌でコラムを連載中のフランス人ライター・グレッグは、ギャルゲーをプレイしながら日本語を覚えたそうだぞ(船)

――魅力的な世界にたどり着くためなら、言語の壁は苦にならないってことね。まずはそういう世界をみつけることから始めてみては？(ス)

●何度か御誌に僕の写真が掲載されているのですが、どれも後ろ姿だったり宇吉のノミみたいに小さかったりします。どうすればお三方みたいにデカい顔して掲載されるでしょう？
東京都　ATUSI

――失礼な！ オイラのノミは皆たっぷり肥えているんだニャ！(宇)

――妙なキレかたをするわね。雑誌に何度も出ているってことは、もしやXboxイベントの常連さん？(ス)

――じつはXboxを愛する度合いが、掲載サイズに反映されているのだ。ATUSIくんも精進したまえ(船)

●12月号の『Halo 2』の記事に「奴らは群れでやってくる」と書いてありましたが、映画『スター◎ップトゥルーパーズ』のキャッチフレーズですよね？
愛知県　aj

――この辺は、記事担当ライターさんのちょっとした遊び心ね(ス)

――案外、何食わぬ顔で有名フレーズを拝借しているんだニャ。それを捜すのもまた雑誌の醍醐味！(宇)

●最近、顔にあぶらが出てきました。そのおかげで、かけている眼鏡も滑り落ちてきます。そのうち"顔面あぶら魔人"になってしまわないかと、ひそかに恐怖を感じています。
大阪府　EX

――それって、オトナの階段を上がったって証拠じゃないかしら(ス)

――年を取るにつれて、油どころか、もっといろんなものが体から出てくるようになるぞ。楽しみにな(船)

●トラクターでの農作業終了間際、親から早くしろといわれカッとなり、エンジン全開暴走、つぎの日に寝込んでしまい反省。熱くなるのはゲームの中だけで、と思った。
岩手県　小心者

――トラクターはもちろんだけど、心のブレーキのかかり具合のメンテナンスも日々怠らないように(ス)

――なんかウマいこと言ってるふうのスーリンにキレそうだわ我輩(船)

●突然、親父が「オレ、"ぢ"かもしんない。ちょっと見て」と言ってきました。さすがに断りましたが、何となく腹立たしかったので「焼いたネギでも突っ込んでやろうか」と言ってやりました。俺に見せるより、とりあえず病院行ってください。
埼玉県　よっしー

――じつはメッセージ書いてたりしてな、尻に。「誕生日おめ！」とか(船)

――"ぢ"の確認で深まるのは親子の愛か溝か……難しい問題ニャ(宇)

●このごろは欲しいXboxソフトが多すぎて、どれを買ったらいいのか迷ってしまいます。宇吉はどれがいいと思いますか？
山形県　ユウキチ

――えっ、オイラ!? えーとえーと、「おもしろそうなの全部！」っていうのじゃ……ダメかニャ？(宇)

――突然の指名で困ってるな(船)

●12月号の当欄、闇色コヨーテさんの投稿を拝読して、少なくとも私が小学校の運動会を何気なく観にいったら、即刻通報されるんじゃないかという恐怖心を抱き、そして苦笑する独り身。
新潟県　チャンプア

――人にはそれぞれ、身にまとっているオーラがあるから……(ス)

――なに、オーラなんてちょっとした心がけでだいぶ違ってくるものよ。あまり悪いほうに考えるなって(船)

――船長はいつになったらそのオーラを変えてくれるのかニャ(宇)

スーリンの「キミに胸キュン」

●友人とボードゲームをやったりしているときに痛感するのですが、私って本当、論理的な思考が働かないんです。ゲームのルールは把握できても、それをどう活かせば勝ちに持っていけるかが、とんと浮かびません。けっきょくはサイコロ運頼みの私に、まっとうな人生は歩めるのでしょうか。
東京都　ANAGOさん

――宝くじだって買わなきゃ当たらないんだし、サイを投げ続けるのも生きかたのひとつと思うけどね(ス)

――サジならけっこう投げてる我輩だが、このとおり元気でやってるぞ(船)

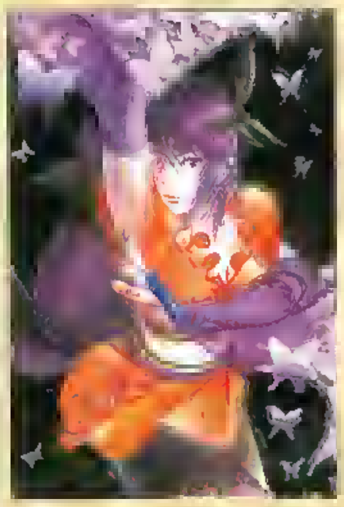
ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞(a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待(a、b、cのどれかひとつ))】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念楯＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】 ※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

ギャラクシーイラストコンテスト

いつもはモニターの向こうにいるあのキャラこのキャラをペン（またはマウス）を使って降臨させるのだ（船）

今月の一等賞



福岡県　G・N・A

かすみちゃんブルーならぬあやねちゃんパープルでビシッときめてくれたG・N・Aさんが見事トップ・ショウ。黒いバックの中にひらひらと舞う蝶が幻想的で、思わずうっとり（ス）





京都府　HRS

合言葉は「やっちまった！」の『トゥルー・クライム』。ポップな絵柄＆色づかいがよいな（船）



東京都　三橋はつみ

人によっては一生モノの『ファントムダスト』。三橋クンもそうみたいね（ス）



富山県　TAKUMI

『鉄騎大戦』の続編は、美少女パイロットが大活躍するヒーローものでオーケー？（船）



茨城県　雪泣手

ミス男前こと梅喧のセクシー（？）ショット。胸元があったかそうだニャ～なんて（宇）



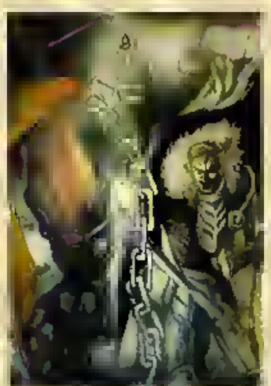
富山県　流火季月

ちょっと懐かしめの『ソウルキャリバーII』から。久しぶりに戦わせてみては？（ス）



埼玉県　適動快速

光と影のくのいちに平安の時は訪れるのか……なんてニャ（宇）



大阪府　MAZU

『キングダム アンダーファイア』は声優ファンも必見だぞ（船）



兵庫県　桂月すいか

これまた懐かしい『UFC2』。あえて頭を描かないところがニクいニャ～（宇）



福岡県　Vaanの彼女

なんとも待ち遠しいセガの新作『アウトラン2』。クルマとくれば、いいオンナだよな（船）

Xboxユーザーズサテライト

Xboxユーザーの"いま"が見える討論系コーナー。今回のテーマは「ゲームで泣くっておかしいこと？」だニャ（宇）

●人として感動することを忘れてはいけないので、感動したら泣きましょう。　新潟県　よっさん43

●感動したら我慢せずに思いっきり泣くべし！　そのシーンは、忘れられない大切な思い出になるはず。
大阪府　北野正幸

●ゲームをして泣いたことはないのですが、おかしいことではないと思います。それだけ感情表現が豊かで逆にうらやましいです。　秋田県　ヘルド

●おかしい。その人はゲームの世界に入りすぎなのでは？　大阪府　EX

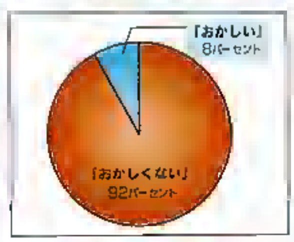
●ストーリーがすばらしければ、ゲームだろうが映画だろうが関係ないと思います。　高知県　GAMES BOND

●ゲームで感動するのがヘンというなら、作り物である映画やドラマを観て泣くこともおかしいことになる。
埼玉県　バルブヘッド

●バリバリのゲーム否定派ならいざ知らず、別メディアと同様に感情移入し泣けることは、ふつうのことと して受け止められていると思う。物語中心の国内作品はもちろん、単なる達成感ですら、涙を誘ってくれる。
新潟県　チャンプア

●おかしいなんてとんでもない。というか泣きたい。シナリオ、思い入れ、要因はさまざまでしょうが、いまや"泣かせる力"を持つ作品はメディアを問わず貴重です。過去一度だけゲームで泣いたことがありますが、本当に幸せな時間でした。
東京都　三橋はつみ

総評



Xboxユーザーはテレビゲームをメディアのひとつとして認識しているってことかニャ。なかには「Xboxでも感動して泣けるようなゲームが出てほしい。アクション系ばかりでRPG少なすぎ！」という意見も。次回テーマは「DSとPSP、気になるのはどっち？」だニャ（宇）

川柳流星群

ヘイロー2　発売日以降　冬休み　愛知県　aj

●随分と早いスタートだな。"登校日"を無視するなよ（船）

公式HPのご案内

●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、自由に活用してください。編集部はもちろん、数多くのクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしている！　かも。●掲示板を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。　http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

川柳流星群

本体を　しのぐ小ささ　マイテレビ

新潟県　チャンプア

●テレビを必要以上に小さく見せるXbox。なに、目の錯覚さ(船)

逆引きゲームデザイナー

500

発売日永久未定の珍コントローラーから、ゲームアイデアを発想、発想！(船)



バールのような周辺機器

➡この周辺機器で遊べるゲームは？

●「建築破壊工作隊」

バールひとつで家や工場などの建築物を時間内に壊していく。時間内に壊し切れるとレベルが上がりより大きい物に。失敗すると親方に怒鳴られる！

秋田県　ベルド

●「鼻フックでGo！」

ポート1に標準コントローラをつなぎ，ポート2につないだバーコンを専用の器具で両方の鼻の穴にセットアーップ！　この体勢で『メイドイン◎◎◎』チックな瞬間ミニゲーム集に挑戦だ！　失敗したら容赦なき鼻フック地獄が！　ふたり対戦はもちろん、Xbox Liveにも完全対応。ビデオチャットカメラを使っての"苦悶の表情コンテスト"も開催予定なのでお楽しみに！

茨城県　c.g.ponn

●「兜王」



カブトムシの王者を決めるゲーム。カブトムシの角(イラスト参照)をコントロールでき，相手を吹っ飛ばしたら勝ち。対戦まえは角を振り回して身体を鍛えよう。買った賞金でパーツチェンジ可能。

新潟県　チャンプア

…昨今の昆虫ゲームブームに乗れるかも。プレイ中の姿は相当おもしろそうだけどな(船)

●「ステーション・ザ・サラリーマン」

バールのような周辺機器を使ってゴルフのパッティング練習。雨の日の駅構内でしか見られないあのシーンがあなたの家で！

埼玉県　バルブヘッド

今回の評価と次回作のお願い

2回目ということでひとひねりあるアイデアがたくさん寄せられ、頼もしい限りだ。次回のお題は、いかに非攻撃的なゲームに活用できるかがポイントだぞ！(船)



←これを使ったラブリーなゲームを思いついたら、神。

ローカライズの鬼

600

いろんな国で製作されたXboxゲームを、他国向けに再調整するんだニャ(宇)

今回のテーマ『ブリンクス』

栃木県　闇色コヨーテ



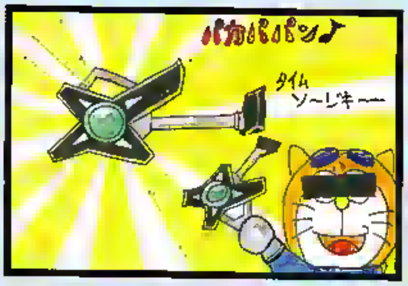
「日本といえばネコよりイヌ！」って、そうだったのかニャ～？(宇)

宮城県　上野佳奈子



掃除機が竹ボウキに。これはそのままイケそうなローカライズ具合ね(ス)

高知県　GAMES BOND



同様ネタ多数。つぎはないと思えよ……って、今回きりだけどな(船)

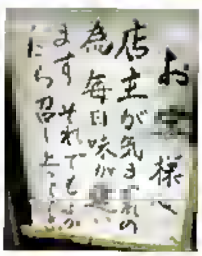
次回のテーマ「Halo(2)」(製作／アメリカ合衆国)

おもしろ写真投稿コーナー　ガガーリンの目

500

写真にはなるべくコメントをつけておくれ。いろいろさみしいから(船)

宮城県　エクボク



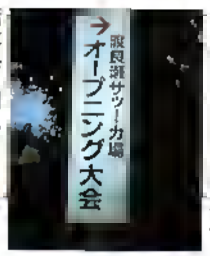
山沿いの道で見つけたお店の貼り紙だそう。気まぐれで値段が変わらないだけまだマシかニャ？(宇)

大阪府　北野正幸



投稿者の名の定食！「なんか変な感じ」とは本人の弁。人気ナンバー1なんだからいいじゃない(船)

栃木県　闇色コヨーテ



サッーカ！　うまく発音できないのがもどかしいけど、なんだか妙に高揚してくる字面だわね(ス)

東京都　ピンキー



「スプリンターセル」ってこんな感じだったっけ？　家電量販店の防犯グッズ売場で発見したそう(ス)

●次回の推奨ネタは「変な人形」です。

Xbox Live ウソ更新・DL情報

400

■Halo 2

主人公がシガニー・ウィーバーになるパッチ配信。生身なのにチーフよりはるかに強い。

東京都 ATUSI

レジェンドで最終面をクリアーしたあとのムービーで，ジョンソン軍曹の顔がもっと黒くなるパッチを配信。　愛知県　aj

■ヒットマン：コントラクト

変装アイテム"カツラ"を配信。12種類あり、アタッシュケースで持ち歩ける。

千葉県　マスタード

死体を一定時間放置しているとゾンビ化して襲ってくるモードを配信。高知県　GAMES BOND

■ファントムダスト

newステージ、"映画『マトリックス』の世界"を配信。大量に出現するエージェントを倒せ！

東京都　KaneSuke

航海日誌 cosmic journal

船長の巻

今号で2回目の新コーナー，「ローカライズの鬼」だが、少々の趣旨変更を。これまでは海外タイトルを日本化するのに限定していたが，今後は製作メーカーの所在国以外であれば，どんな国向けのローカライズでもよいことにする。その際は「○○(国名)版」の明記を忘れずにな。あと，今回のテーマの『ブリンクス』だが、思い切り日本メーカーの開発タイトルだったな。なんていうか、すまん。

募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも，お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人，集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマにご意見を！●ローカライズの鬼：ローカライズ(地域最適化)が言語以外にビジュアルにも適応されたら!?●ガガーリンの目：マナーを守りつつ，携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの，つのる思いを五・七・五で！(500ポイント贈呈)

Reader's review

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！ 対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！ クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

DEAD OR ALIVE Ultimate

クロスレビュー平均点 9.0点 | 9.3点

目を見張るのは各ステージ構成。演出・効果音がすごく、デンジャーゾーンはより過激で◎。反面、地形戦略やホールド技が強く、対戦では上級者と初級者の力の差が開くために瞬時の敗北もあり。隠し要素は多く、やり込み+コンテンツ開放もありと、すべてがボリューム満点。

長野県 江戸櫻 プレイ時間……30時間

「1」、「2」とも未体験の僕。その内容は期待以上のものだった。まず、すばらしい操作感。キャラと一体になるのに時間はかからない。それぞれにストーリーがある個性豊かなキャラたちは、すごく魅力的だ。現時点で最強の格闘ゲームと名乗れるのは、この作品ぐらいだろう。

大阪府 北野正幸 プレイ時間……10時間

ファントムダスト

クロスレビュー平均点 9.0点 | 9.5点

始めからその世界観に圧倒され、がっちり心をわしづかみ。とくにサウンドが与える影響大。扱う情報量が多く困惑しがちだが、細かくサポートしてくれるので安心。アクションはボタンを押すだけという簡単操作も○。このゲームに出会えて本当に幸せ。ただラストのボス戦は……。

東京都 三橋はつみ プレイ時間……42時間

とにかくこのゲームの魅力はデッキを作り、そのデッキで戦えること。しかも、スキルの数は300以上もあるというからびっくり。操作も簡単で、誰でも気軽にプレイできる。中盤から少し難しくなるが、それに対応できるデッキを作るのがすごく楽しい。長く遊べそうな1本。

大阪府 EX プレイ時間……20時間

フル スペクトラム ウォリアー

クロスレビュー平均点 7.0点 | 7.0点

はっきり言ってコアゲーマー向け。アクションではなくリアルタイムSLG。指示を間違えると部下がゴロゴロ死んでいくのは、シビアなゲームバランスか戦場のリアリティーか？ 舞台が始終中東の市街地なので視覚的な飽きは否めないものの、コツをつかんで突き進めれば快感。

東京都 ATUSI プレイ時間……14時間

サイヴァリア2

クロスレビュー平均点 7.3点 | 7.0点

よくも悪くもあっさり風味。ぜい肉を極限まで絞り込んだ作りなのでファンサービス的な部分はゼロです。最初のロード時間の長さも気になりますが、コインを1枚突っ込んで、あとはひたすらプレイに興じるといったゲーセン感覚が一部の硬派なBUZZラーには大ウケかと。

京都府 歌弱者 プレイ時間……10時間

トゥルー・クライム：STREETS OF LA

クロスレビュー平均点 8.5点 | 7.7点

外国映画の刑事ばりの活躍ができるシミュレーターに近い作り。操作は慣れるまでは複雑でクセがあるものの、超巨大なマップは探索の必要性も薄く、ゲーム性はあっさりしている。警察ぶれるアクションと3Dキャラの表情が妙にリアルなのもポイント高し。自由度はそこそこ。

神奈川県 元気娘 プレイ時間……15時間

街がすっごく広いため、端から端まではかなり移動時間がかかる。街ではたくさん事件が起こるため、ミッションを無視して犯人を逮捕ばかりしてても楽しいし、カーチェイスもカッコイイ。ストーリーは成功しても失敗しても問題なし。失敗したなりのストーリーが展開する。

愛知県 aj プレイ時間……20時間

ヒットマン：コントラクト

クロスレビュー平均点 7.5点 | 8.5点

敵に正体がバレないようにターゲットを殺害するまでのドキドキ感が最高です。ターゲット殺害までの行動の選択肢が多いため、前作をプレイしたことのない人にとっては何をしていいかわからず、難度がやや高く感じるかも。操作方法が細かくセッティングできるのはうれしい仕様。

高知県 GAMES BOND プレイ時間……27時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

● 投稿のきまり ●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②*"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！*
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
③1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は12月10日(金)消印有効

はちみつガーデン

三雨かよこ

その33．みちお市街戦！・Halo 2編 -



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

11月30日現在（総集計まであと4号）

1	三橋はつみ	東京都	12400p
2	MAZU	大阪府	11500p
3	闇色コヨーテ	栃木県	11400p
4	GAMES BOND	高知県	11200p
5	元気娘	神奈川県	11000p
6	走る棺桶	福岡県	10700p
7	G.N.A	福岡県	8100p
8	aj	愛知県	7900p
9	雪泣手	茨城県	7400p
10	ATUSI	東京都	7000p
11	テールテール	北海道	6700p
	エクボク	宮城県	6700p
13	歌弱者	京都府	6500p
14	EX	大阪府	6200p
15	北野正幸	大阪府	6000p
16	HRS	京都府	5600p
	日月すいか	兵庫県	5600p
18	バルブヘッド	埼玉県	4900p
19	よっしー	埼玉県	4800p
20	チャンプア	新潟県	4500p

川柳流星群

初雪に 気づく間もなく 雪原ステージ 東京都 バビロン

●クリスマスに気づかず越年……だったらちょっと寂しいニャ（宇）

募集中コーナーご案内

●逆引きゲームデザイナー：お題のコントローラーをフル活用できるナイスなゲームの企画を考えて！ 書式は自由。コンセプトは明確に●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名+ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

『ファントムダスト』裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

Phantom Dust

Vol.5 「ファントムダスト」全国大会に大興奮！

Text：二木幸生

1回目のダウンロードが完了し、ほっとしている本作のプロデューサー。もちろん2回目も予定しているとのこと。現在はたまに『Halo 2』をプレイしつつ、『ファントムダスト』に参戦中。

今日は11月12日。『ファントムダスト』の全国大会の模様を見ながらこのコラムを書いています。全国大会と言ってもXbox Liveを使っているので、会場内はモニターの前で審判を行うスタッフがボイスコミュニケータに向かって喋っているだけという微妙な空間ですが、勝負のほうはかなり熱いです。

今回の大会は、ジャパンランキングのスコアボード上位50名でトーナメントを組んで1vs1で戦う、といったものです。戦いかたは人それぞれで、"薄蛇の牙"で遠方からの牽制を中心に戦う固いプレイヤー、攻撃をつぎつぎと通常のジャンプで避ける防御スキルいらずのプレイヤー、小悪魔でライブラリ破壊を狙うプレイヤーなどさまざまです。なかでも"フィニッシャー"の一撃に賭ける潔らしいプレイヤーには涙が出ました。よく大会で使おうって気になるなぁ、"フィニッシャー"。

と書いているうちにすべての1回戦が終了しました。人気があるのは"エントロピー減少"と"混沌"。どちらも使用できるスキルの制限を設ける環境スキルで、お手軽に相手の決め手を封じることができる点が好まれている模様。それぞれ、いかに環境スキルを取りにくくするかが工夫のしどころで、いろいろな置き場所があっておもしろいです。

2回戦の準備をしていると、ニッポン放送のアナウンサー、吉田さんが来場。今回は準決勝、決勝のアナウンスを吉田さんに行ってもらうことになっています。実際に『ファントムダスト』をかなり遊んでくださっているので、説明も詳細にできるんですが、「スキルの名前言ったり場所言ったりすると、どちらかのプレイヤーに有利になっちゃいますね」……そのとおりです。しょうがないので雰囲気を盛り上げるのに徹してもらいましたが、それでも「さすが！」な実況。この実況つきで試合観戦しながら勝者が誰か賭けをやると盛り上がりそう（オイ）。

さらに試合も進んで、個人的なヒットは3位決定戦。ここでまさかの環境スキル"重力混乱"を使用。入力キーが反対になるこの環境スキルのおかげであっちによろよろ、こっちによろよろ。3位決定戦とは思えない緊張感のないバトルが展開。酔っ払いどうしがからんでいるような様子に場内爆笑。でも、事前に"引き寄せ"で有利なベースを作っておき、帰還などをうまく使って移動して戦うプレイヤーはみごと。こういうタイプのアーセナルは初めて見ました。

けっきょく、決勝戦は"影縫い"を決め手とするアーセナルで5時間半のバトルは終了。賞品として、特製ボイスチャットつきアイトレックを受け取っていただきました。

終了時間は夜中の1時過ぎ。これまでのライブの大会で最長記録だそうです。参加してくださった皆様、ありがとうございました！　またやりたいですね。今度はチーム戦がいいな〜。

Les infos chaudes du Xbox N32

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)

先月パリマニアの日本人の友だちを泊めたフランスのライター。やっぱり日本の女性って掃除好きだよね。俺のアパートがあんなに綺麗になるなんて！

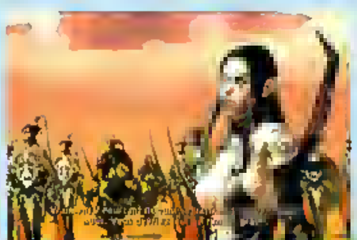
TITLE 黒くて"ぷよん"なお尻軍団

タクティカルRPGと言えば、『スーパーロボット大戦』シリーズや『シャイニング・フォース』シリーズ。前者は日本のみ。後者はメガドライブの黄金時代に、日本のRPGをアメリカやヨーロッパへ広めた大使。つぎにサターンが来ると、『ドラゴン・フォース』も海外のファンから好評を集めた。が、それ以来タクティカルRPG好きな外国人は寂しい日々。GBAの『ファイナルファンタジー タクティクス』やPS2の『ディスガイア』はあるけれど、日本で出ている数ほどではない。近年、満月の夜に泣いてるタクティカルRPGファンの遠吠えを聞いて、そんな彼らの欲望を満たしてくれたのは、なんと韓国の開発スタジオでした！

それはXbox専用のタイトルで、名前は『キングダム アンダーファイア』。アメリカとヨーロッパでの発売日はこの10月末でした。もちろん、王様の『Halo 2』とぶつかったため目玉ソフトにはならなかったのですが、口コミのおかげか、けっこう好評を浴びてます。平たく言えば、このゲームは『真・三國無双』と『スタークラフト』のミックス。ちょっと想像してみるととんでもない組み合わせなんだけど、じつにバランスの取れているゲームなんです。

ド定番のファンタジー世界で、エルフ、人間、そしてオークや吸血鬼などが共存していたが、ある日、ヒロニデン王国がダークエルフ族に襲われた。プレイヤーは人間かダークエルフの主人公を選び、それぞれの視点で深いシナリオを楽しみながら5軍隊を指揮し、目標をつぎつぎと達成していく。広い広い戦場で、主人公は4つまでの部隊をリアルタイムに指揮し、敵の部隊と接触すると『真・三國無双』のような数十人対数十人のアクションゲームになる。同作のように主人公は必殺技も持っており、マジックポイントで仲間の魔法攻撃を使うこともできる。プレイヤーの下で動く部隊は、もちろんひとつのタイプとは限らない。部隊長の特徴によって、クラスが区別される。たとえばRange(範囲)というスキルが強い隊長なら、兵士を弓使いにすることができる。Tame（飼育）が強ければ、巨大な鷹やサソリの部隊を持つことができる。カタパルト、マンモス、ゾンビ、騎士などいろいろあって、みんなそれぞれに長所と弱点があります。

本作のもうひとつの楽しさはXbox Liveでの対戦。CPU相手ではなく、人間どうしでタクティカルをやるのはじつに気持ちいい。戦略を考えて、プレイヤーを誘って、合戦が始まる。最高2対2の合戦がわくわく！　目の前のライバルは、直接会うまでどんな部隊を持っているかぜんぜんわからない。こっちが自慢のゾンビでも、もし向こうが巨大鷹なら勝ち目がない。同じく向こうが自慢のバルーン飛行船でこっちが弓使いなら、余裕。勝っても負けても経験値をもらえて、新しいスキルを獲得し、新しい部隊が作れるから楽しさも半端じゃない。俺のお勧め？　そりゃもちろん、フランス人としてのエロさを期待されてるからダークエルフの兵隊。だって、Tバックのべっぴんだもーん。後方カメラから見る、ぷよんぷよんと動かしながら走る姿は超トレビアンだなー。



←とっても淫蕩なダークエルフのお姉さん。ぷよんぷよんだ。

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：17 PONGの成功

MITのスティーブ・ラッセルたちが制作した『Spacewar！』に魅せられたノラン・ブッシュネルは、『Computer Space』を開発して、1972年にナッチング・アソシエイツ社（Nutting Associates, Inc.）から発売した。しかし、このゲームはわずか1500台しか売れなかった。記念すべき世界初の商業用テレビゲームだったが、その営業成績は惨憺たるありさまだった。

ノランは後年のインタビューで、『Computer Space』の失敗をみずから分析している。『Computer Space』は操作が難しかったので、プレイヤーは事前に説明書を読まなければならない。そんな面倒なことをしてまでコンピューターで遊ぼうとする人はいなかった、と。

ノランの分析は現在でも通用するのではないかと思う。売れるゲームの条件のひとつは、プレイヤーがすでにそのゲームについてある程度知っていることなのだ。プレイヤーのスキル以上に操作性が困難なゲームには、プレジャラビリティが発生しない。

『Computer Space』の失敗にノランは挫けなかった。彼はみずから会社を作ってゲームを開発することにしたのだ。彼はたった250ドルで設立した会社にアタリ（Atari）と名付けた。社名の由来は囲碁で使われる日本語の「当たり」から来ている。ノランはアジアの伝統的なゲームである囲碁を究極のゲームと考えていたのだった。

アタリ社の開発第1号ゲームが、1972年に発売された『PONG（ポン）』である。『PONG』のルールは単純で、上下に移動するラケットで左右に飛び交うボールを打ち合うというピンポンを原理としたゲームだった。『PONG』は1台1200ドルもした。決して安くはなかったのだが、8500台も売れたのだった。

『PONG』は最初のアーケードゲーム機でもある。アメリカ国内の遊技場に置かれ、プレイヤーは25セント硬貨をマシンに投入してプレイした。プレイヤーが引きも切らず、『PONG』にお金がどんどん投入される様子は、コイン・イーター（お金を食べるマシン）とも呼ばれた。



『PONG』の第1号機の成功に気をよくして、Atari社は1976年ごろまで、つぎつぎと後継機を発売した。4人プレイ（つまりダブルス戦）も可能になった。また、コントローラー部が分離、小型化された家庭用機も開発された。ただし、『PONG』は最初の家庭用ゲーム機ではなかった。

課外授業

テレビゲームの歴史を取り上げた書物は少なくないのだが、現在では内容が古くなってしまっている。ウェブサイトのほうが最新の情報を知ることができる。日本国内のサイトにクラッシックビデオゲームステーション・オデッセイ（http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/）。また、海外のサイトにはThe Dot Eaters（http://www.emuunlim.com/doteaters/）がある。ちなみに今回本文で取り上げたAtari社の『PONG』については、PONG-Story（http://www.pong-story.com/）が詳しい。ここからはPC用の『PONG』がダウンロードできる。

Illustration:YUZURIHA Satoshi

新 BRAVE GAMER REVOLUTIONS ブレイブゲーマーへの道 Vol.19

ブレイブゲーマーとは 全Xboxソフトのクリアーに挑戦しようという若者特有の無鉄砲さだけで開始。二年目。

オキテ
一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。
一、同時に三タイトルまでの任意並行プレイを許可。
一、その月のクリアー本数が、その月の新作発売本数より少ない場合は罰ゲーム。原稿締切時点で判定。



チャレンジャー ライターいじり
発売されましたね。Xbox最大の期待作、『Halo2』が。僕も自宅で世界中の人たちと対戦すべくXbox Liveに接続！……できません。ウチのケーブルテレビの会社がダメなんでしょうかね。

やっぱり話題の新作で遊びたい！

10/22 引越し3日まえ。ゲームをプレイしたいのですが、片づけがまったく終わる気配を見せずに大変です。

10/23 引越し2日まえ。荷造りもそこそこに、今年から始まった"エンタマ"のために早朝4時から幕張へ。『ドラクエ』に触るのが目的です！

10/24 引越し前日。昨日、大好きな声優さんとツーショット写真を取れて大興奮。疲れ果てて帰り、そのまま撃沈。いえ、僕の友だちのことですよ。

10/25 引越し当日。昨日までの、激務がたたって、業者が来る寸前まで荷造りしてました。引越し完了後は、もちろんXboxです。いまは『ジョッキーズロード』と『ヒットマン：コントラクト』を趣味も兼ねてかなり遊んでます。

10/28 「ジョッキーズロード」は、G1レースに出る寸前に先輩騎手にその馬を奪われたり、強い馬に乗れたと思ったら、その馬が骨折したり、と踏んだり蹴ったりです。でも単調になりがちなこの手のジャンルには、"ストーリー"の要素は革命的ですね。

10/30 これからしばらくは、やり込みコンテストが開催中の『コントラクト』で、タイムアタックをプレイすることにしました。いまは11ステージ目が鬼門です。ターゲットが僕を見た途端に、もの凄い形相（に見える）で、剣で斬りかかってくるんです。

10/31 まだ、いきなり剣で切り裂かれることはありますが、全ステージサイレントアサシン獲得しました。これでもう現金……もとい、名誉は僕のものになったも同然です。

11/1 タイムを縮めていこうとした途端に難度が急上昇。そりゃ、見知らぬ人間がいきなり駆け寄ってくれば警戒はするでしょうが、問答無用で銃を抜くのはいかがなものかと、ゲームに突っ込みたくてなりません。

11/11 ついに『Halo 2』の発売を迎えました。8時間ぶっ続けでキャンペーンをプレイ。前作に比べて、同じマップの使い回しがほとんどないので、ダレることがありません。

11/13 キャンペーンを無事クリアー。そのあと友だちの家で、徹夜で4人対戦をしました。やっぱりアツい！としか言いようがありません。そして なぜ、僕のXboxはLiveとつながってくれないのか……。誰かヘルプ（涙）。

11/17 今回は2本クリアー。担当Eさんからひと言。「『コントラクト』と『Halo 2』は企画の外でのことだね」、「……でもクリアーしたことに変わりはない！」と僕。するとトドメを刺されました。「本数に入れたとしても、ノルマに届かないね」。

今回のカベ



←『コントラクト』11ステージ目のターゲット。剣が痛い。

審判の時間!!

最近は忙しくて、ぜんぜんプライベートなゲームも遊べません。しかも賞金目当てで始めた『ヒットマン：コントラクト』にハマってしまったから大変。タイムアタックって終わりがないんです。次回はいよいよ今年最後。また何か、恐怖の企画が待ってるみたいです……。



←年末の激務に追われる編集部の皆さんをねぎらってみました。

ビバ、Xbox Live! 対人戦をトコトン楽しもう!

Phantom Dust™



	ファントムダスト		タクティカルアクション
	マイクロソフト		マイクロソフト
	発売中（9月23日）		6090円（税込）
	5.1ch		[illegible]
	OP ・ DL ・ VC		15歳以上
	52ブロック		

発売から約2ヵ月。ネットなどでの評判を受け、最近になって本作を買った人や、シナリオモードをやっとクリアーし、これからネット対戦を楽しもうというユーザーのために、対人戦における基本情報を総まとめ!

いまからでも遅くない! 対人戦での基本を総まとめ!!

シナリオモードだけでも十分に楽しいが、本作の真骨頂である駆け引きのおもしろさは、やはり対人戦にある。それを「もう出遅れてしまったし……」といった理由で気後れしてしまうのはもったいない! ということで今回は、対人戦の楽しみかたを基本からレクチャー。また、先日のアップデートでの変更点もチェックしているので、そちらもお見逃しなく!



➡CPU戦と対人戦の違いを、しっかりと理解しよう。



➡対人戦ならではの戦術や立ち回りかたをマスター!

ACT.1 対人戦に臨むに当たっての準備

オンライン対戦を始めるまえの準備編として、オフラインでやっておきたいことをチェック!

①スキルはNo.300までコンプリートさせておく

シナリオモードのCPU相手では、まったく使いどころがなかったが、対人戦では有効というスキルはたくさんある。また、対戦相手が使ってきたスキルがどんな効果を持っているのかを理解するためにも、ショップで買える300種のスキルはコンプリートさせておくこと。全ミッションをクリアーしたら、マルチプレイヤーモードのショップメニューを利用してスキルを買い揃えよう。なお、狙ったスキルがない場合は、マルチプレイヤーモードを出入りすること。これで品揃えが変わるのだ。



⬅トップメニューに戻り、再び入れば品が変わる。

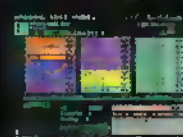
➡多用するスキルは、多めに用意しておくといい。

②アーセナルのバリエーションを増やしておく

対戦相手がいったん集まる、対戦準備画面（ロビー）では、アーセナルの交換はできても編集はできない。なので、同じ相手と連戦を楽しむ場合、アーセナルをいくつか用意しておかないと、いずれパターンを読まれることになる。ケースを2～3個しか持っていないという人は、すぐに買い足して、最低でも各ステージに対応できるだけのバリエーションは用意しておこう。



⬅ステージに合わないスキルでは、勝ちは望めない。



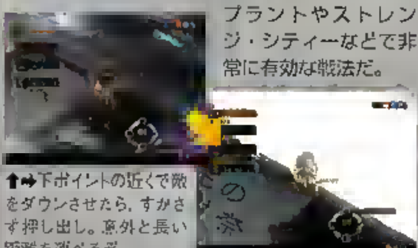
⬅実験用に、予備のケースも欲しい。

あきらめるのはまだ早い! シナリオモードをクリアーするためのワンポイント講座

対人戦で、スキルを使いこなす楽しさを存分に味わうためには、どうしても300種のスキルコンプリートが前提となる。それゆえに、シナリオモードがクリアーできなくて対人戦に移行できないという人も……。ここでは、そんな状況を打破すべく、CPU戦での有効な戦法をアドバイス!

POINT 1 ダウンした敵は場外へ押し出せ!

CPU戦では、ダウン中の敵を自キャラで押して動かすことができる。これを活用し、ダウンさせた敵をエリア外に押し出せば追加ダメージ+3。プラントやストレンジ・シティーなどで非常に有効な戦法だ。



⬆➡下ポイントの近くで敵をダウンさせたら、すかさず押し出し。意外と長い距離を運べるぞ。

POINT 2 ミッションに合わせたアーセナルを組む

敵のアーセナルは、基本的に非常に単純。なので、なかなか勝てない敵が登場するミッションでは、その敵がメインで使っているスキルを消せるスキルを多く持っておけば、簡単に勝つことができるのだ。行き詰ったときは、そのミッション専用のアーセナルを用意して再挑戦しよう。



⬅とくに終盤戦は、敵のスキルを封じる環境スキルを持っていくだけで、かなりラクに勝てるようになる。

POINT 3 CPUの反応のよさを逆手に取る

こちらの攻撃に鋭く反応して、回避行動を取るCPU。だが、場所のことを考えずに動くので、足場の狭い場所で攻撃を仕掛けると、回避しようとして勝手にエリア外へ落下してしまうのだ。この反応を誘うことで、威力1の攻撃スキルで3のエリア外落下ダメージを狙うことができる。



⬆空振りの物体移動型の攻撃にも、きっちり反応。

POINT 4 ラストバトルの簡単なクリアー法

ラストバトルのラクな攻略法を伝授。1戦目は、柱の上に"エントロピー減少"を置き、あとはひたすら"ガトリング砲"。2戦目は、レベルを10まで上げ、いちばん上の弱点に"フィニッシャー"を撃ちこみ終了。3戦目は、ライフを減らして"残り火"を連射。工夫次第で簡単に倒せるのだ。

ACT.2 実戦的な攻防の基本をマスター

スキル&アーセナルの準備が整ったら、いよいよ実戦。対人戦でとくに大事なことをチェックだ！

攻撃 Attack

対戦相手の状態を見計らいつつ，こちらの攻撃が当たる(当たりやすい)状況を作り出すべし！

①攻め込むまえに"敵情報"を必ずチェック！

自分の状態を万全に整えるのも重要だが，相手の状態をチェックするのはもっと重要。たとえば，こちらの手持ちのスキルが"サイコナイフ"のみ，といった厳しい状態でも，敵の情報を見て相手が守備スキルを持っていないのなら，チャンスである可能性も。守備スキルを確保するまえに，攻めに転じるのも手だ。敵情報を見て自分の状態と比較し，攻め込むタイミングを見計らっていこう。



⬆バトルロイヤルなら，準備が整っていなさそうな相手を狙うのも有効。

②敵の狙いを読み、不用意な攻撃はさける

敵情報を見て，攻めの準備は整っている感じなのにぜんぜん攻めてこないといった相手は，何かを狙っていると考えたほうがいい。こういった手合いに不用意な攻撃を仕掛けると，手痛いカウンターを受けるハメにもなりかねないので注意が必要だ。また，相手の符号の状態にも注目。ホーミング性能を上げているようなら"中〜遠距離の飛び道具主体で攻めてくる"，攻撃力を上げているなら"一撃で大ダメージを狙っている"といったように，相手の戦術をおおまかに推測するカギとなるのだ。



⬅相手が動かないので，近接攻撃を仕掛けたら……。



➡"パラライズバリア"からのコンボの餌食に！

③ほかのスキルと組み合わせて攻め込む！

どんなに強力な攻撃スキルを持っていても，ある程度まで実戦慣れした相手はちゃんと対策を整えているため，そのまま使っても通用しない場合がほとんど。これを撃ち破るには，攻撃を当てるための布石となるスキルが必要となる。まずは"消去スキルで守備スキルを消す"，"状態スキルで動きを封じる"などをし，相手が攻撃を防ぎきれない状態にするのだ。



➡対人戦では単純な攻撃など通用しないのだ。



➡状態・特殊スキルの使いかたを研究するべし！

守備 Defense

守備スキルで防御するだけでなく，あらゆるスキルや地形を活用して相手の攻撃を防ぎきろう。

①守備スキルと攻撃スキルの相性を再確認

対人戦では、CPU戦とは比べ物にならないぐらい多彩な攻撃スキルが使われる。そこで。まずは守備スキルと攻撃スキルの相性を改めて確認しておこう。これを理解していないと，防げる攻撃も防げなくなるので，下の表を参照して的確な防御ができるようになっておくこと。

守備スキル＼攻撃スキル	守備タイプ	弾	竜巻	穴	器	近接	爆発
守備タイプ	払い	○	×	×	×	○	×
	バリア	○	×	×	×	○	○
	シェルター	○	○	○	○	○	○
	反射	○	×	×	×	×	○
	吸収	○	×	○	×	×	×
	軌道変更(反射)	○	×	×	×	×	×

（攻撃タイプ：弾／竜巻／穴／器／近接／爆発）

相性表の見かた

○が防御可能，×が防御不可能。"弾"は弾型，放物線型，弧型，地還型，落下型，物体移動型を，"爆発"は設置型，放出型を意味しています。

②敵の攻撃自体を封じてしまうのも有効

消去スキルや環境スキルの中には，相手の攻撃手段を奪ってしまうことができるものがたくさんある。これらのスキルをうまく使えば，守備スキルがなくても怖くはない。アーセナルのコンセプトに合わせて，積極的に組み込んでいこう。



⬅どんなに強力な攻撃スキルでも，封じてしまえばそれまで。

③敵の"符号"をつねにチェック

対戦相手の符号，とくに攻撃力のアップは絶対に見逃さないこと。というのも，守備スキルの破壊や差分ダメージを狙ってきている可能性が高いからだ。守備スキルの守備力を上げる手段はないので，できるだけ防御ではなく回避を狙うなど，立ち回りを考える必要がでてくる。



⬆相手の符号を見て，手持ちの守備スキルで防御しきれるかを判断し，対応しよう。

④地形をフル活用

もっとも理想的な防御は，地形を盾にすること。コストもかからず，壊されることもない。ただし，壊れる物を盾にする場合は破片や瓦礫に注意。場合によっては，相手の攻撃を受けるよりも大ダメージになることもある。



⬅慣れれば，細い街灯なども盾代わりにできる。



➡物体を貫通するタイプの攻撃スキルには要注意！

TOPICS 覚えておくと戦術の幅が広がるマメ知識集

■守備スキルは，効果時間内なら何回でも防御できる

守備スキルには，1回の発動につき受けられる攻撃の回数の制限はなく，ダメージも蓄積しない。仮に，バトルロイヤルで3人の相手から"オクトレーザー"を同時に受けたとしても，守備スキル1回で24本のレーザーをすべて防御できるし，1本の攻撃力が守備力を上回っていなければ壊れない。

■環境スキルをキャプチャーできる条件について

結晶化した環境スキルをキャプチャーできる条件は，①キャプチャーするキャラが地に足をつけていること。②結晶に隣接(スキル情報ウインドウが表示)状態になっていること，のふたつ。キャラの身長よりも低い位置であるならば，キャプチャーできるが，設置した足場を破壊するなどして高い位置に浮いた状態の環境スキルは，どうやってもキャプチャーすることは不可能。

■"風水変化"はカプセル消去の効果もある

場に出ているすべてのカプセルを配置し直す"風水変化"。じつはこのとき，場に出ていたカプセルの数だけ，ストックの中からスキルが消去されている。場に出ているすべてのカプセルを消去する"大変動"との違いは，すぐにつぎのカプセルが配置されることと，場に出ていたカプセルのスキルはストック内に戻っているということ。つまり，消去されたのは，ストックにあったスキルの中のどれかということになる……。

■ロック固定+ロック無効化=ロック不能

"おとり"を当ててロックを固定したあとに"光学迷彩"or"悪魔の瞳"を使うと，相手は唯一のロック対象キャラにすらロックできなくなってしまうため，誰にもロックできない状態になる。

■設置型のスキルは，設置者が倒されても効果は持続する

ボム系やガス系などの設置型スキルは，設置したキャラが倒されても，発動条件を満たせば効果を発揮する。ただし，倒れたキャラのキー操作は完全に無効となるので，"リモートボム"の起動入力は受け付けられない。

■"めまい"には方向パッド入力が有効

"めまい"を食らってキャプチャーしたシャッフルされている状態でも，方向パッド入力でのスキル情報を表示できる。これを利用すれば，現在とのボタンにどのスキルが対応しているのかを確認することができる。

■射程が"all"のスキルは防御不可能

"乱気流"や"悪意ある天秤"など，射程がallのスキルの効果は，タイミングを合わせて守備スキルを発動させても防御できない。たとえ"鞄"や"結界"を使っても無理だが，消去系ならば"宝珠"などで対応できる。また，唯一射程がautoとなっている"びくつき"も，同様に防御不可能。ちなみに，物が壊れたときの破片や瓦礫も防御することができない。

ACT.3 対戦形式に応じて戦いかたを変える

対戦形式が変われば、戦いかたも変わる。ここでは、対戦形式ごとの立ちまわりかたを解説するぞ。

バトルロイヤル Battle royal

ただ強いだけではダメ。最後まで生き残る算段を立てつつ戦っていくのが勝利へのカギとなる!

手詰まりにならないよう、スキルを温存しよう!

バトルロイヤルでは、みんな慎重に相手の動きを探りながら戦っていくことになるため、長期戦になることが多い。よって、使い切りのスキルをメインとしたアーセナルだと、序盤～中盤までは優勢を保てるが、終盤で手詰まりになりがち。2～3位にはなれるが、1位にはなかなかなれないことが多い。また、使い切りでなくても、近接型や弾系の攻撃スキルは消去の追加効果を持つ守備スキルで消されやすいので注意したほうがいい。勝ちにいくのなら、あまり特定の相手を追わず(ひとりに固執し過ぎると、ほかの相手からの不意打ちを受けがち)、さりげなく自分のアーセナルと相性が悪そうな敵から潰していくといった戦いかたが理想的。だが、そう上手くいかないのも、バトルロイヤルのおもしろさ。勝ちを考えずに、乱戦も楽しむのもいいだろう。

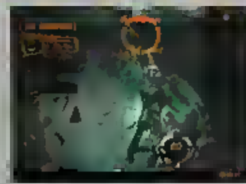


←妨害用に、消されにくい竜巻型や雷型を持っておくといい。

こんなプレイスタイルは注意!!

目立つ行動を取ると、全員から狙い打ちに!

序盤から速攻を仕掛ける、消去、射程がallのスキルを連発、環境スキルを多用するといった戦法は、バトルロイヤルにおいても非常に強力。だが、それゆえに全員を敵にすることに……。こういった戦いかたをする気なら、それなりの覚悟が必要だ。



←ひとり倒しても、つぎに狙われるのは……。



→あまり悪影響を及ぼさない環境スキルなら、わりと平気。



↑防御不能で、全員に影響する射程allのスキルは、非常に嫌がられる。

チーム戦 Team battle

パートナーと息を合わせることで戦力アップ。ヘッドセットをつなぎ、声をかけ合いながら戦え!

パートナーのことを考えたアーセナルを用意

パートナーと、攻撃に入るタイミングを合わせる、アーセナルのコンセプトを教え合う、といったことをするだけでも確実に戦力はアップする。たとえば、弾系の攻撃をするにしても、ひとりだと簡単に防御されるが、ふたりで時間差攻撃を仕掛ければ確実に当たる。また、パートナーが大ダメージの攻撃を当てようとしているのなら、自分がおとり役に回ってチャンスを作ってやるのも手だ。こういう戦法を取れるように、動きを制御する"影縫い"などや"おとり"をアーセナルに組み込んでおくと役に立つ。ほかには、符合アップや体力回復など、同じ効果のスキルでも、パートナーに向けて使うスキルのほうがコストの面でお得なので、アーセナルに空きがあれば入れておくといい。逆に、自分だけが有利になる環境スキルや、射程allの消去スキルなどは、パートナーをジャマすることにもなりかねないので、使わないほうが無難だ。



←まえもってパートナーロックはONにしておく。





↑基本は2対1の状況を作ること。チーム戦ならではの連携プレイで決めろ!

こんなプレイスタイルは注意!!

露骨なチームプレイは……

フレンドどうしのチームなら、きっちりとふたりワンセットで使うことを考えたアーセナルで戦ってみるのもおもしろい。ただ、相手が即席チームだと、こちらが圧倒的に有利になってしまうので、フレンドどうしで使うに留めておいたほうがいいだろう。あからさまなチームプレイは、敬遠されるのも当然。



→いかにも"コンビ"といった感じのロビーには、人が寄り付かない。

1オン1 ONE on ONE

1対1の真っ向勝負。「これは強い!」と思うアーセナルができたら、ここで勝負を挑んでみよう。

まさに実力勝負! プレイヤーの腕の見せどころ

バトルロイヤルやチーム戦のように、「スキをつかれて～」といったシチュエーションはない。1オン1では、プレイヤーのアクションの腕前と、アーセナルの完成度がはっきりと出る。ここで勝てる=強いプレイヤー(アーセナル)と思ってもいいだろう。基本的に戦いかたは"何でもアリ"。相手が嫌がることと、強力な攻撃パターンを考え、自分ならではのアーセナル用意して戦おう。"何でもアリ"なので、ふと思いついた戦法などを試す場として活用するものいい。また、相手の攻撃を予測してアーセナルを構築するのも重要。相手の動きを制御するスキルや"龍裂"からのコンボに対抗するため、反射系の防御や"氷の壁"を入れるなど、工夫しながらカスタマイズしていくといい。



←とにかく対戦相手に集中。一瞬のスキも見逃すな!



↑ステージは、有利・不利が出にくいパレスなどが望ましい?

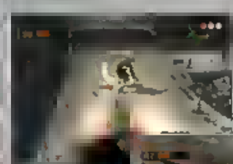


↑マイナーなスキルを模索。そこから新たな戦法が生まれることも……。

こんなプレイスタイルは注意!!

相手が冷める"定番"戦術

ネット等で調べればすぐに見つかる、確立された強力な戦法。そんな定番の戦法を多用していると、ほぼ間違いなく相手は興醒め。つまらない相手と思われてしまうことだろう。



←一時期、猛威を振るった"血の儀式"。強すぎるため、自粛する人も多数。



→拘束して"フィニッシャー"。駆け引きのおもしろ味がまったくナシ……。

配信開始! 気になる変更点をまとめてレポート!

アップデート

2ヵ月間プレイしてきたユーザーたちの意見をもとに、第1回目のアップデートが実施された。これにより、使えなくなった戦法も出てくるだろうが、同時に新たな戦法も生まれるはず。では、いったいどこがどう変わったのかを、本誌攻略チームが徹底レポート。以下の変更点一覧表をチェックしつつ、とくに注目しておきたい部分について、あれこれ考察していくぞ! また、新たに追加される20種のスキルの情報も押さえているので、こちらも要チェックだ!!



↑コンテンツダウンロードからすぐにアップデートしよう!

変更点1 ゲームシステム・ルールの変更

1系統の時代が来る!?

編集:なんか、あまり変化がないような。
ライター:でもまあ、システムは完成度が高いんで、マイナーチェンジといったところですかね~。
編集:注目するところといったら、1系統アーセナルと3系統アーセナルのオーラ回復スピードの変更だろうな。
ライター:確かに、この差は大きいですね。がぜん、1系統アーセナルを使う気になりましたよ!

システム・ルール	変更点
1系統アーセナル	2系統に対し、オーラ回復スピードが20%アップから30%アップに変更
3系統アーセナル	2系統に対し、オーラ回復スピードが20%ダウンから30%ダウンに変更
対戦時間	制限時間が15分から10分に変更
KO数対戦	制限時間が2分から10分に変更
特殊環境戦	現状ある、すべての環境からランダムに変更

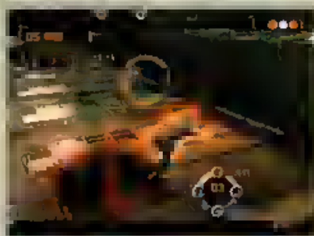
変更点2 スキル性能のバランス調整

アノ戦法は……?

ライター:弱体化したスキルは「やっぱり」って感じですね。
編集:そうだな。"おとり"とか"血の儀式"を始めとした信仰系のスキルは、どう考えても強すぎだったし。これで、以前のような凶悪な戦法は多少取りにくくなったかも。で、ほかに気になったところは?
ライター:私は、ブラスター系のホーミング性能がおおむねアップしたのが気になりますね。ブラスター系って、ちょっとコストが高いかなってぐらいで、とくに欠点はなかったし。コレけっこう強いんじゃないすか?



↑よく足留めに使われていた"おとり"が、本来の使いかたに修正された。



↑"血の儀式"は、弾速が下げられて多少避けやすくなっているような気が……。

編集:そういえば"高速ブラスター"使ってみてびっくりした。グイッて曲がって当たるんだぜ。これでブラスター系を使う人が増えるんじゃないか。あと"砕石弾"の性能アップも強力な気がする。"照準補正"と併用したらかなりやっかいだと思うけどなぁ。コスト的にも連発可能だし、脅威かも……。
ライター:雷系の、上から降ってくる攻撃が当たりやすくなったのも大きなポイントですね。
編集:これはまぁ妥当だろ。いままで使っている人ほとんど見たことなかったし。マイナーなスキルに光を当てるのはいいことだと思うよ。相手の動きを遅くして"岩石の雨"とか使えば、かなり当たるんじゃない?
ライター:なるほど。いろいろと研究の余地があって楽しいですね!

系統	No.	スキル名	種別	変更点
念動	006	ガラクタ弾	攻撃	ホーミング性能アップ
	007	砕石弾	攻撃	ホーミング性能アップ
	013	石つぶて	攻撃	ホーミング性能アップ
	015	サイコスナイプ	攻撃	ホーミング性能ダウン
	020	砕石の雨	攻撃	弾速アップ
	021	岩石の雨	攻撃	弾速アップ
光学	063	フォトンウェーブ	攻撃	攻撃タイミング調整
	064	フォトンバースト	攻撃	攻撃タイミング調整
	079	ミストブラスター	攻撃	ホーミング性能アップ
	080	ブラスター	攻撃	ホーミング性能アップ
	081	ヴァイブラスター	攻撃	ホーミング性能アップ
	084	フォトンシャワー	攻撃	弾速アップ
	306	高速ブラスター	攻撃	ホーミング性能アップ
自然	142	雷撃	攻撃	攻撃範囲アップ
	143	氷の雨	攻撃	弾速アップ
	144	火の雨	攻撃	弾速アップ
	145	轟雷撃	攻撃	攻撃範囲アップ
	146	紅蓮の雨	攻撃	弾速アップ
	168	守るべきおきて	環境	1分間の時間制限を追加
	172	おとり	状態	ダメージモーションが変更
気功	209	払いの手	守備	発生速度アップ(持続時間アップ)
	210	気合の手	守備	発生速度アップ(持続時間アップ)
	211	波動の手	守備	発生速度アップ(持続時間アップ)
	214	昇華吸収	守備	コストが4から3に、DEF値が3から2に変更
	228	混沌	環境	コストが3以下から2以下に変更
信仰	246	残り火	攻撃	ホーミング性能ダウン
	258	毒蛇の牙	攻撃	コストが2から3に、ATK値が3から2に変更、ホーミング性能ダウン
	259	地を這うもの	攻撃	コストが4から5に変更、ホーミング性能ダウン
	265	堕天使の矢	攻撃	弾速アップ
	266	戒めの針	攻撃	弾速アップ
	267	グリグオリグ	攻撃	弾速アップ
	272	悪魔の腕	守備	発生速度アップ(持続時間アップ)
	273	天使の羽	守備	発生速度アップ(持続時間アップ)
	276	血の儀式	消去	弾スピードがダウン
	296	アルマロスの裁き	特殊	ダメージモーションが追加
	319	ジャックポット	攻撃	コストが3から4に、使用回数が1から∞に変更

変更点3 20種の新スキル

クセのあるスキルばかり!

ライター:どれもこれも、クセのあるスキルばっかですね。
編集:対人戦で勝ち数稼いで、やっと手に入るスキルだからな。これぐらい特徴があったほうがおもしろいだろ。しかし、こうして一覧にしてみると、チーム戦向きスキルが多いな。
ライター:これからのトレンドはチーム戦ってことですかね。ということで、いまからチーム戦でもしますか!
編集:おまえの原稿が終わったらな!!
ライター:うぃー。

系統	No.	スキル名	種別	コスト	威力	回数	射程	スキル説明
念動	321	エクスカリバ	4	4	X	∞	short	Xは0・3・6のランダム
	322	グラインドナイフ	2	2	2	3	short	使用ごとにコストが1下がる
	323	ファストボム	2	2	2	∞	mine	設置直後に起動する
	324	シールドブレイカ	3	3	—	1	short	対象の守備スキル1個を消去する/守備スキルを貫通する
光学	325	ファストウェーブ	1	1	4	1	mine	自分自身が爆発する
	326	ツイストレーザー	2	2	2	∞	long	弧型
	327	イレースシェル	6	6	2	∞	self	防いだ攻撃を消去する/シェルター型
	328	レベルバトン	0	0	—	∞	short	対象のレベルを+1する/【自爆】1レベル
自然	329	火炎弧弾	2	2	2	∞	med	——
	330	凍える息吹	4	4	—	1	all	10秒間、全員のボタン入力を無効にする
	331	恵みの雨	3	3	—	1	all	全員のライフを5回復する
	332	完全なる調和	2	2	—	1	all	?
気功	333	地這弾	3	3	1	∞	env	対象をダウンさせる/地這型
	334	龍頭弾	3	3	2	∞	med	——
	335	精神鼓舞	2	2	—	1	med	対象のオーラ回復スピードを20%UPする
	336	虚無弾	3	3	—	∞	med	守備スキルを貫通する
信仰	337	毒蛾の舞	3	3	5	1	med	<追加>10秒間、対象はボタン入力時に1ダメージ受ける
	338	魔の幻影	4	4	5	1	med	守備スキルを貫通する/【自爆】2ダメージ
	339	アレスの裁き	6	6	—	1	all	全員の守備スキルすべてを消去する/【自爆】3ダメージ
	340	アルマロスの監視	5	5	—	∞	med	対象の状態の符号を逆にする

ストーリー中盤&撮影まわりの謎を解析!!

FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY



フェイタル・フレーム2 クリムゾン バタフライ	ホラーアクションアドベンチャー
テクモ	テクモ
発売中（11月11日）	7140円[税込]
5.1ch	
非対応	15歳以上
2407ブロック以上	―

今回は全9章で綴られるストーリーモードのうち、中盤戦となる5章（五ノ刻）までをナビゲート。加えて本シリーズとは切っても切れない、射影機の性能も解析する！

怨霊封印の要！射影機の性能分析と強化の指針

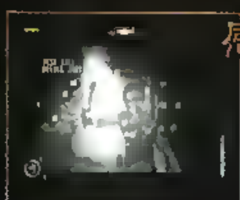
『零』「FATAL FRAME」両シリーズの代名詞的存在で、戦闘、謎解きともに大きな役割を果たす、"射影機"。今回は射影機の効率のいい強化方法と、その射影機を駆使する"撮影"で重要な意味を持つ、ショットの種類と発生条件を見ていこう。



←コス、アクセ目当ての人もまずは射影機の強化から。

まずは射影機の基礎性能を底上げ!

撮影（戦闘）で自然と貯まるポイントは、まっさきに射影機につぎ込みたい。まずは威力と射程を伸ばす"感度"を上げ、つぎに横の撮影範囲が広がる"範囲"を強化。1レベルアップさせるだけでも効果はあるので、序盤から積極的に鍛えておくといいぞ！



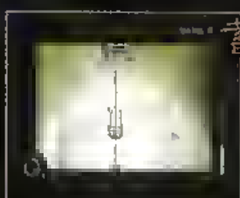
感度

←攻撃力アップが魅力的。最優先でポイントを配分だ。



範囲

←霊を捉えやすくなるので、戦闘が苦手な人に効果大。



蓄積

←ほかのふたつを上げてからアップさせても遅くない。

強化パーツの入手条件を公開（一～五ノ刻）

入手するだけで新機能が追加される"装備、追加パーツ"と、撮影時に特殊効果を上乗せする"強化レンズ"。どちらも取り逃すと大幅な戦力ダウンだ。そこで五ノ刻までで手に入るパーツを公開。漏れなく集めよう。



←測、瞬は持っていないとゲームの快適さ自体が変化する！

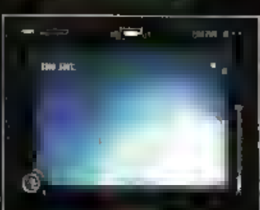
各強化アイテムの入手方法と効果

		入手方法	効果
装備・追加機能	測	二ノ刻 逢坂家 囲炉裏の間	怨霊のHPが表示されるようになる。フィルム節約をはじめ、多方面で役立つ。
装備・追加機能	瞬	三ノ刻 黒澤家 明暗の間	フェイタルフレームのチャンスを光で知らせる。稼ぎ派もクリアー派も必須。
装備・追加機能	避	四ノ刻 黒澤家 坪庭の間	フラッシュで怨霊から身を守る。ゲーム中では数少ない防御系の機能。貴重。
装備・追加機能	報	五ノ刻 逢坂家 奥座敷	フェイタルフレームを音で知らせる。音が小さいため、瞬ほどの有用性はない。
強化レンズ	遅	二ノ刻 逢坂家 囲炉裏の間	一定時間怨霊の動きを鈍らせる。フィルムの装填時間ゼロなのが使いやすい。
強化レンズ	刻	三ノ刻 黒澤家 血塗れの部屋	シャッターチャンス時に威力アップ。怨霊のヒットバックを抑える効果もアリ。
強化レンズ	視	四の刻 黒澤家 瞑想の間	霊が青白く光って見やすくなる。サークルから外れた敵は矢印でフォロー。

撮影時の心得&ショットの詳細に迫る!

攻撃編

どんな状況でも最低ZEROSHOTを出すつもりで攻撃していきたい。敵をのけぞらせさえすれば、自分はダメージを受けない。FATAL FRAMEは1対1の際に狙うのが無難だろう。



⇒07式フィルムでものけぞりに違いはない。

防御編

最初に覚えたいのは、射影機をかまえたままの後退。後退だけでなく左右にもイメージどおりに動けるようになれば、撮影中でもダメージを受ける可能性が大きく下がるはずだ。



←右スティックで移動する感覚に慣れよう。

ショットの発生条件とコツ

ショットの種類	発生条件とコツ
ZERO SHOT	射影機のサークルが赤く振り切れている状態で撮影。撮られた怨霊はのけぞる。どんな状況でも狙いたい基本ショット。
SPECIAL SHOT	ZERO SHOTと同じ条件下で、強化レンズを使用すると成立するショット。ゆえにZERO SHOTと必ず併発する。
FATAL FRAME	各怨霊ごとに設定されている、シャッターチャンス以上のベストタイミングで撮影した際に発生。シリーズの象徴。
CORE SHOT	キャプチャーサークルの中心に怨霊の頭部を捉えて撮影。ZERO SHOTやFATAL FRAMEと同時に発生しやすい。
CLOSE SHOT	怨霊と肉迫した状態で撮影すると条件成立。危険度のわりにはうまみがない。FATAL FRAME狙いの際によく発生。
JUST KILL	トドメを刺した際の攻撃が、怨霊の残りHPと誤差10以内だった場合に発生する。狙って出すのは難しい。
DOUBLE SHOT	怨霊2体をキャプチャーサークル内に収めると発生。2体同時に倒した場合は'DOUBLE KILL'となる。
TRIPLE SHOT	DOUBLE SHOTの上位版。その名のとおり3体同時に怨霊を捉えた際に発生。"TRIPLE KILL"もアリ。

皆神村探索の基礎知識＆一～五ノ刻の要所を解説

ストーリーモード全編とおしての指針は、回復アイテムを節約すること。四ノ刻あたりを境に、目に見えて回復アイテムの供給量が下がる。前半は極力温存に努めたい。また、積極的に戦いたいという人は、フィルムも節約。前半は入手するチャンスの多い14式メインで戦おう。



←61式、90式フィルムなどは乱発するとすぐに底をつくので注意。



←霊が出現すると画面の音が変化。目と耳で撮影のチャンスを感じよう。

フィラメントの光でフィルムを交換

射影機で撮影するために例外なく必要なフィルム。序盤に登場する霊が相手でも、5~8枚ほど消費してしまいがち。ムダ使いを避けるためにも通常時は07式、戦闘時にす速くフィルム交換というクセをつけよう。ポイントを稼ぐ必要がない場合は、戦闘自体を回避するのも有効な手だ。



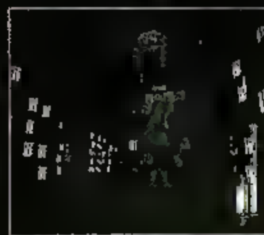
←怨霊が相手の場合、赤く輝く。攻撃用のフィルムに交換。



←無害な霊が近くにいる場合は青く光る。07式で撮影だ。

ノーマルとFPS　両視点の長所と短所

ふたつの視点が用意されている本作だが双方に長所、短所がある。オリジナルは広い視野の反面、突如切り替わる視点が永遠の敵。FPSモードは、移動から射影機に切り替えるのが楽で戦いやすい。視界の狭さはミニマップでフォローできるので、慣れればFPSモードのほうが強いかも!?



←広い視野と澪の姿が観賞できるのがウリのオリジナル。



←移動→戦闘がスムーズなのがFPSモードの魅力だ。

村の各所に潜む地縛霊を撮影しよう!

皆神村には澪に襲いかかってくる怨霊だけでなく、浮遊霊や地縛霊といった、悪意のない霊も多数登場する。とくに浮遊霊は、物語を進展させるヒントを与えてくれることが多い。浮遊霊が登場したら、まず撮影でポイントを稼ぎ、そのあとに浮遊霊を追い、情報やアイテムを収集しよう。

→フィラメントが反応しない、撮影が困難な霊も存在する!?



一ノ刻　地図から消えた村

はぐれた繭を追いかけるシーンから始まる一ノ刻は、戦闘よりも探索がメイン。戦闘は8で遭遇する迷い込んだ女との一戦のみなので、楽に探索できるはず。07式フィルムを装填して浮遊霊を撮影してポイントを稼ぎつつ、逢坂家脱出に必要な情報とアイテムを収集しよう。

1. 繭を追って御園へ
2. 女性の手帳(三)を入手(奥の間)
3. 懐中電灯、射影機を入手(仏間)
4. 扉を撮影(仏間)
5. 玄関を調べ、浮遊霊を追う
6. 扉を撮影(囲炉裏の部屋)
7. 茗荷の鍵を入手(大座敷)
8. 戦闘(書斎)

1~3　射影機を手に入れてからが本番

逢坂家へ入ったら、まずは着物の間でセーブ。道中で出現する浮遊霊を追っていけば、すぐに射影機のある仏間までたどり着ける。だが敵が出現しない一ノ刻のあいだに、部屋をじっくり探索しておいたほうが楽。ここで万葉丸や御神水を集めておこう。



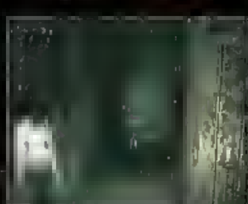
←回復薬、フィルムは積極的に集めておかないと足りなくなる可能性アリ。

冒頭で登場する浮遊霊を撮影するには

射影機がなければ撮影はもちろんできない。……が、クリアーした状態(2周目)ならば冒頭から撮影可能。ほかにも2周目しか撮影できない霊が数多く存在する。ポイント稼ぎは2周目、まずはお話を楽しもう!



←冒頭からシャッターチャンス。



←浮遊霊の種類も大幅に増量!

4~6　撮影でヒントを得る

射影機を手に入れたら、本作ならではのカメラを使った探索がスタート。射影機を4、6の場面で撮影すれば道が開けるはずだ。あわせて道中で登場する浮遊霊を撮影し、ポイントを稼いでいけばカンペキだ。



←開かなくなった扉は撮影。たいていはさきに進むためのヒントが発生するぞ。



←囲炉裏→浮遊霊を確実に撮影したい場合は14式フィルムを使ったほうがいい。

8　広い部屋と繭を利用して戦闘

迷い込んだ女は、移動スピードがそれほど速くなく、攻撃方法も触れる、つかむといった近距離攻撃しか持っていない。あまり壁に近づかず、書斎と客間を移動しながら撮影をしていけばノーダメージで倒せるはず。繭が攻撃されているときが最大のチャンスだ。



←2~3回の攻撃なら繭は倒れない。そのあいだにフェイタルフレームだ。

二ノ刻　双子巫女

逢坂家のみが舞台だった一ノ刻から、村のほぼ全体に行動範囲が広がる二ノ刻。ここからは村の各所に怨霊が発生するようになるぞ。探索の際は、レーダーが赤く光ったら警戒を強め、いつでも攻撃(撮影)できるよう備えよう。戦闘が苦手な人は無視してさきを急ぐのもひとつの手。

1. 逢坂家から脱出
2. 黒澤家へ移動
3. 門を撮影(黒澤家前)
4. 樹月と話す(蔵の裏)
5. 双子地蔵から鍵を入手(御園、桐生家裏)
6. 戦闘(逢坂家前)
7. 黒澤家の門を開ける
8. 囁き橋を渡り(戦闘、回避可能)、黒澤家へ

1 逢坂家から脱出し、繭を追う

二ノ刻に突入すると、逢坂家にも怨霊が出現する。着物の間の怨霊は倒すと念珠を落とすので倒しておきたい。また、奥の間には一ノ刻にはなかった村の調査記録が落ちている。逢坂家を出るまえに入手しておこう。


←奥の間での戦闘は部屋が狭いのがネック。距離をとりつつ安全に撮影しよう。

村を探索してアイテムをかき集める

逢坂家で手に入る、村の調査記録(計4つ)に示された場所に行くと、記録の欠けた部分が補完される。本筋とは別の、村に迷い込んだ恋人のイベントの布石となっているので、興味のある人はくまなく村を探索。


←蔵の横の井戸、三方路、菖羽神社、御園の周辺に、調査記録の欠けた部分が隠されている。


←万葉丸など回復アイテムも落ちている。怨霊の少ない4以前に探索するのが安全かつ楽。

5 双子地蔵から鍵を入手

蔵で樹月と会話すると、双子地蔵に隠された鍵を捜せるようになるが、怨霊も村を徘徊するようになる。なるべく戦闘を避け(ポイントを稼ぎたい場合は別)、紅い蝶が舞う双子地蔵のもとへと急ぎ、鍵を手に入れよう。


←御園の鍵を入手すると怨霊が3体登場。この画面が出たら、背後を警戒せよ！


←もうひとつの鍵は桐生家の裏の地蔵の中。入手する順番はどちらがさきでも可。

6 念珠が必要なら村人と戦闘

双子地蔵の鍵を片方手に入れると逢坂家周辺に怨霊が2体出現し周辺を徘徊する。動きが鈍く、道も広いため逃げるのはカンタン。しかし倒すと念珠を落とすので、戦ったほうがお得。セーブしてから戦いに臨もう。


←広い路上を利用し、村人の攻撃をかわそう。積極的にダブルショットも狙え！

三ノ刻　大償(オオツグナイ)

やるべきことは多くはないが、ひと筋縄ではいかないのがこの三ノ刻。最大の難関は触れられるだけで一発死してしまう縄の男の存在。都合3回縄の男のいる部屋を通過しなければならない。こまめなセーブが必須！

1. 繭を追って大広間へ
2. 縄の男から逃げる(大広間)
3. 扉を撮影(明滅する部屋)
4. 大広間を通り、血濡れの部屋へ
5. 戦闘(血塗れの部屋)
6. 扉を開ける(明滅する部屋)

2 触れれば即死の"縄の男"から逃走

接触するだけで即死、しかも射影機の攻撃も無効。縄の男からは逃走する以外に対処法はない。最速で部屋の外周を走り抜けるか、大広間の端へ引きつけて部屋から逃げよう。


←動き自体は速くないが、壁をすり抜けてくるので、不意を突かれることも。


➡大広間のアイテム(御神水や61式フィルム)を拾う際には事前にセーブをしよう。


➡射影機はかまえるだけムダ。撮影してもポイントすら入らない。

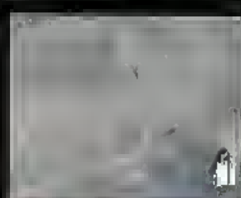
3 扉を撮影し、ヒントを入手

縄の男さえ巻いてしまえば、しばらく戦闘はなく安全。しかし探索を進めていくと、明滅する部屋の扉が開かず、足止めを食らうはず。扉の前で写真を撮ると1階の血塗られた部屋の扉が開くので、1階へ引き返そう。


←怨霊は出現しないので探索が楽に。

5 2体を引きつけ、まとめて撮影

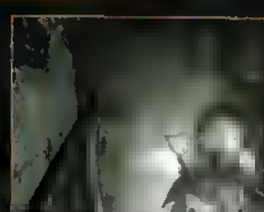
血塗れの部屋で半開きになっているドアを撮影すると男女の怨霊が突如出現。倒さないと部屋から出られなくなる。狭い部屋のうえ、足元に置かれた籠がジャマで逃げづらい。61式など強力なフィルムで撮影し、2方向から近寄られないよう小刻みに動いて、ダメージを極力抑えるのだ。


←男の怨霊のほうが攻撃力が高め。どちらかを優先して倒すなら男から。


←女のほうは攻撃力が低め。しかし突進が避けにくく、いやらしい怨霊だ。

6 戦闘後も気を抜かず、大広間から脱出

戦闘に勝つと三重菱の札鍵が手に入り、明滅する部屋の先へ進めるように。が、ここで倒れると先ほどの戦闘はおろか、縄の男をかわす(2回目)場面までさかのぼってしまい、非常に大変。細心の注意で大広間を抜けるべし！


←黒澤家の裏から出ようとしても襲われる。

四ノ刻　秘祭(ヒサイ)

再び繭とともに行動することになる四ノ刻は、"謎解き"の要素が濃くなっている。もちろん謎解きだけでなく、怨霊と遭遇する場面も増加し、戦闘もよりシビアになっていく。そのぶん念珠やポイントを稼ぐ機会が増えているということなので、積極的に射影機へ"投資"し、怨霊に対抗!

1. 戦闘(明滅する部屋)
2. 雛人形パズルを解く(雛壇の間)
3. 穴を調べる(衝立の部屋)
4. "紅い鞠"を入手する(物置き)
5. 穴から"紅い鞠"を落として札鍵を入手(物置き)
6. 浮遊霊を追って土蔵へ
7. 戦闘(仏間)
8. 2人でスイッチを踏む(渡り廊下)
9. 陰の鍵を入手(格子の部屋)
10. 繭にスイッチを踏ませる(瞑想の間)
11. 六面書架のパズルを解く(当主の間)
12. 座敷牢へ向かう

2　巫女を雛壇の頂点へ導く

1の戦闘後に挑むことになる雛人形パズル。パズル挑戦まえに射影機で雛壇を撮影していればわかると思うが、双子を雛壇の頂点に置くとクリアー。蝶の札鍵が手に入るぞ。



←双子を隣どうしに並べ、いっしょに動かしていくとラク。制限時間は余裕。まったく気にしないでいい。

3~5　鞠を使って札鍵を入手

蝶の札鍵を入手し衝立の部屋へ向かうと、穴の中に札鍵があるのを発見できる。物置部屋で紅い鞠を拾い、再度穴に近づくと札鍵は真下の物置部屋に落下し、拾えるようになる。



←物置部屋の時計には御神水が隠されている。



→紅い鞠は、衝立の部屋で穴を発見しておかないと発見することができない。



←当主の間の扉にかけられている板を外すと、セーブが楽に。

7　宮司の"飛び道具"に注意

怨霊、顔を隠した宮司の特徴的な攻撃、飛び道具は薄いもやのような形状のため、見落として食らいがち。威力は高くないが連続で食らうと危険。フェイタルフレーム狙いで(杖を振り上げた瞬間)瞬殺をめざせ!



←必須の戦闘は仏間のみだが、念珠を落とすので、ほかの場面で戦ってもいい。

11　本を挿し込みパズルを解除

四ノ刻最後の障害は、六面書架に隠されたパズルの解除。書架をくまなく調べ(Aボタンを連打しながらウロウロ)儀式の書を5冊そろえる。その状態で書架を調べるとパズルが出現。ヒントに従って本を挿し込めば、陰陽ふたつの鍵が澪のものになるぞ。



←紅き羽、双子、禁忌、人柱、災厄……と、左から順に挿し込むと鍵入手。

五ノ刻　贄(ニエ)

ふたたび澪ひとりでの探索となる五ノ刻。こなすべき行動は四ノ刻より少ないが、手ごわい怨霊が続々と出現。とくに目隠しをした怨霊、忌人はかなりの強敵。また、ほとんどの怨霊が集団で襲いかかってくるため、撮影の技術に加え、攻撃を回避する防御面の技術も磨いておきたい。

1. 戦闘(地下貯蔵庫)
2. 樹月と会話(蔵の裏)
3. 仏壇のパズルを解く(仏間)
4. 戦闘&赤錆びた鍵入手(逢坂家地下)
5. 戦闘(地下貯蔵庫)
6. 繭の置き手紙を見る(座敷牢)
7. 桐生家の扉&槙原家の井戸を撮影
8. 桐生家へ入る

1　念珠のためにあえて戦闘

五ノ刻が始まるとほどなく通過することになる地下貯蔵庫。ここに現れる怨霊は動きが遅く、しかも念珠を落とすので無視せずにしとめておこう。怨霊との間合いさえ気をつければ攻撃を受けることはないはず!



←この怨霊は一定間隔でフェイタルフレームのチャンスが訪れる。機を待て!



←マップの中央で敵を撮影すれば、壁の中へと逃がしてしまう心配もない。

3　蝶の羽を規則正しく配置

蔵で樹月と会話したあと、逢坂家に向かい、仏壇を調べるとパズルが登場。すべて同じ色の羽どうしが向かいあうように配置すれば、仏壇の隣りに地下室への扉が出現するぞ。



←左上、左下、右上2回だ。

4·5　強力フィルムで短期決戦を

逢坂家地下、黒澤家地下貯蔵庫に出現する忌人。つかみ攻撃に加え、4回連続で腕を振り回す連続攻撃が強烈。しかし忌人は、澪が動かなければ攻撃をしかけてこない。この弱点をついて確実にダメージを与えよう。



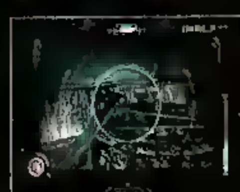
←強敵なぶん、獲得できるポイントはほかの怨霊よりも多め。稼ぐにはいい霊かも?

7　支度を整えてから桐生家へ

桐生家玄関→槙原家井戸と撮影すれば、桐生家へ進入し、六ノ刻へ進むことが可能。しかしここで注意したいのは桐生家進入後の状況。つぎに村の外へ出るときには、徘徊する怨霊の数が増え、村自体の危険度が上昇することに。調べ残しがないか、村全体を回ってみるのも一興だろう。



←桐生家の玄関を撮影したら、蔵方面へゴー。



←井戸のある小さな一軒家が槙原家になる。

エックス攻略 X capture

分岐するストーリーを全部楽しもう

トゥルー・クライム TRUE CRIME STREETS OF LA

エピソードⅣからは、それまでのプレイの進めかたによって、選べるエピソードが変わってくる。やり込んで要素を埋めていけば、あとで全部のシナリオを見ることもできるぞ。ニックの父親の、失踪の真相に迫れ！

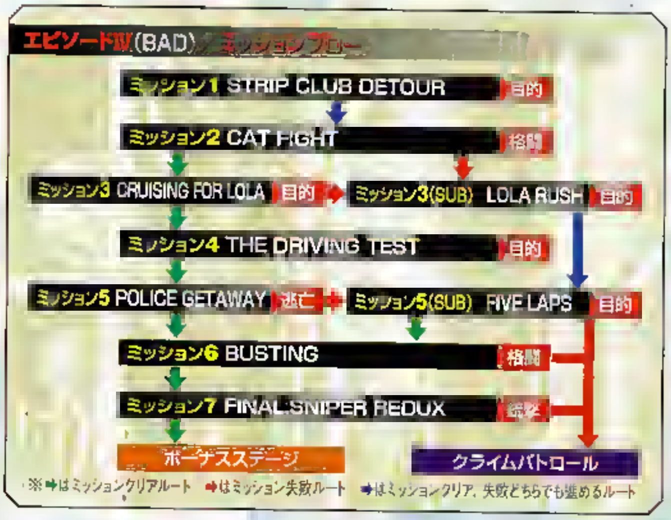
SPEC action
- トゥルー・クライム:ストリート オブ エルエー
- アクション
- カプコン
- Activision, Luxoflux
- 発売中（10月28日）
- 7140円[税込]
- 5.1ch
- 非対応
- 18歳以上
- 19ブロック
- ドルビープロロジックⅡ対応、サウンドトラック・カスタム対応

BAD ROUTE

ロシアン・スパの監視をしていたFBIのマスターソン捜査官が現れ、サイプロス社の貸し金庫を狙う大胆な銀行強盗の捜査が始まる。

EPISODE Ⅳ BAD CON GIRLS

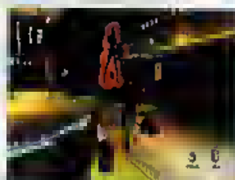
たった2日間で、サイプロス社の貸し金庫を狙った銀行強盗が4件起きたという情報を掴んだ。強盗犯はいずれも同じ、女性のふたり組。ロシアンマフィアの隠れ蓑と目される ようなところをなぜ狙うのか？



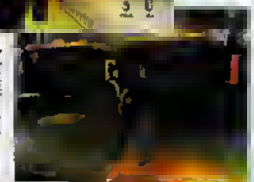
MISSION 2 CAT FIGHT 格闘

ダンサーを全員倒せ

強盗の片割れのジプシーに会いに行くと、ダンスフロアでジプシーとの格闘戦となる。相手は女性、腕力も体力もたいしたことはない。ただしこのミッション、フロアのさまざまな場所で踊っているダンサー全員を倒さなくてはならない。近づくと反応して襲ってくるので、下手に動き回らずひとりずつ片づけていこう。



⬅近寄っていくと、新手のダンサーが向かってくる。



➡女性ダンサーを全員倒すと最後に用心棒が登場。

MISSION 7 FINAL:SNIPER REDUX 銃撃

スナイパーを倒せ

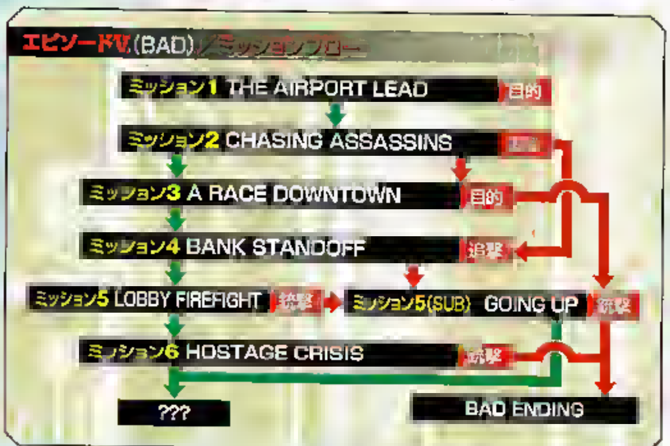
スナイパーが攻撃してくるので、こちらも狙撃モードで反撃する。敵に撃たれたら、即座にロックを外して場所を移動すれば十分逃げられるので、ゆっくり体力を削っていこう。



⬅頭を撃つとモラルが下がる。緑のサイトを狙え。

EPISODE Ⅴ BAD HIGH-RISE TERROR

ロシアン・マフィアは、中国マフィアとぐるになって、将軍という人物の資金洗浄を引き受け、金を横取りしていた。そして、将軍に依頼されて金を奪い返そうとしていた女強盗ローラは、スナイパーに倒されてしまった。そこで改めてサイプロス社に注目することに。



MISSION 4 BANK STANDOFF 銃撃

銀行に潜入せよ

敵が出てくるのは正面の銀行出入り口と、2階の窓。基本的にじりじり近づいて、敵が現れて攻撃してきたら下がって応戦をくり返して数を減らしていけばいい。

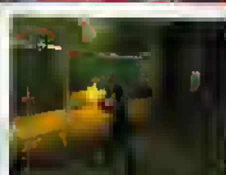


⬅最後のほうで、人質が入り口に現れるので注意。

MISSION 5 LOBBY FIREFIGHT 銃撃

テロリストを倒せ

テロリストを相手に銀行のロビーで戦闘が始まる。敵はロビーの外から補充されるので、中央に置かれた銀行員のデスクを回り込んで距離を取って戦う。また、カウンターの中から擲弾を撃ってくる奴がいることを覚えておこう。防弾ガラスの向こうにいるため、最初は気づきにくい。



⬅全員倒したと安心せず、カウンターの中に目をこらせ。



➡ライフ回復アイテムがある。やばくなるまえに使おう。

エピソードⅢ以降のストーリー分岐

エピソードⅢまではミッションの分岐にとどまっているが、エピソードⅣからはエピソードそのものが、グッドとバッドに分岐する。さらにグッドルートは、アベレージルートへとも分岐するのだ。



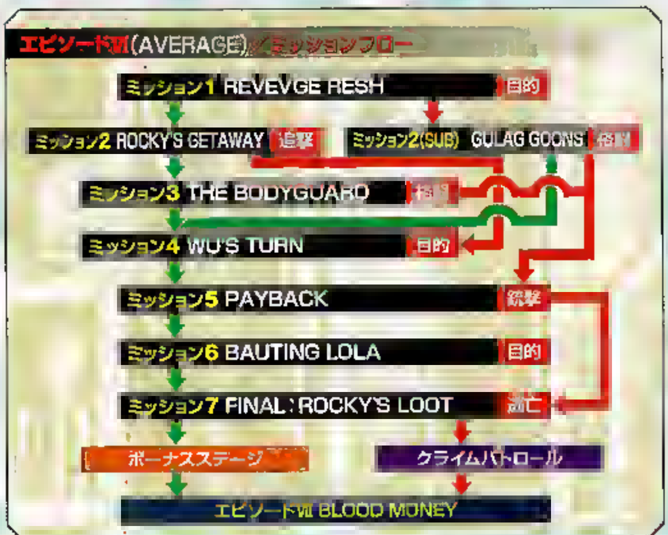
エピソードⅠ〜Ⅲのミッションの達成率が100パーセントなら、GOODルートとBADルート両方のエピソードⅣが出現。未達成だと、BADルートにしか進めない。

AVERAGE ROUTE

ロッキーがウー爺の殺し屋を使って、ニックの弟ケアリーを殺させた。償わせるべく、怒りの炎を燃やしたニックが立ち上がる。

EPISODE Ⅵ (AVERAGE) RAMPAGE

このエピソードは、不幸にも弟を失ったニックが、怒り心頭で逃走するロッキーの後を追跡する。伝説の人物と言われるウー爺と会い、示唆されるまま向かった空港でラファティーの裏の顔を知ることに……。



MISSION 2 (SUB) GULAG GOONS 格闘

ロッキーの手下を倒せ

クラブでロッキーの手下3人と格闘になる。見た目ではわからないが、じつはフロアの周囲に置かれたスピーカーなどの音響機材が危険。これに攻撃を加えてしまうと、爆発してダメージとなるので注意。逆手に利用して敵を機材のほうに蹴飛ばせば、追加ダメージが与えられるぞ。



↑音響機材をよけて中央で戦うか、敵を機材にぶつけるように攻撃する。

MISSION 5 PAYBACK 銃撃

ウー爺の手下を倒せ

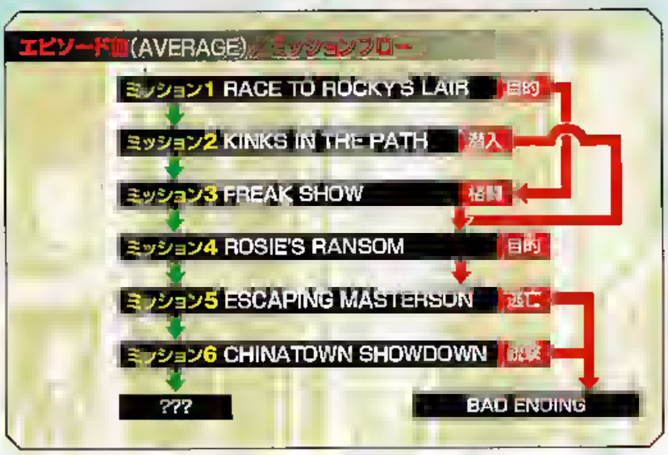
ウーの手下が襲ってくる。倒すとマシンガンを落とすので、せっせと拾って入り組んだ部屋を少しずつ進もう。最後のゴールの出口は多くの敵が出てくるので、マシンガンの弾が切れたら、手前の敵が落としたものを拾いに戻れば安全。

➡右手の奥の部屋に体力回復アイテムがある。いざというときに使え。



EPISODE Ⅶ AVERAGE BLOOD MONEY

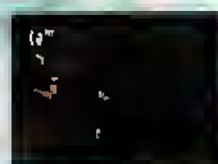
ラファティーを捕まえ、偽金を奪ったニックのもとに、怒ったロッキーから電話が入る。金を返せばニックの父親について教えてやると言われ、何かを知っていそうなロッキーの屋敷へと潜入捜査が始まる。



MISSION 2 KINKS IN THE PATH 潜入

ロッキーの屋敷へ潜入せよ

注意すべきは、通路に置かれたイスに触れると音が鳴ること。とくに右の写真のとおり、終盤でロープの向こうにいる女ふたりをやり過ごした先に、非常に狭い間隔でイスが置かれている。慎重に移動してイスとイスのあいだを進み、男の寝台の横に回り込んでひとりずつ倒せ。



⬅ロープの向こうにいる女ふたりをやりすごしたあとに要注意。



➡イスのあいだを通って男たちに気づかれなければゴール目前。

MISSION 6 CHINATOWN SHOWDOWN 銃撃

謎の特殊部隊を倒せ

目の前のチンピラふたりを倒した後、広場にわきまくる特殊部隊員をひたすら倒していく。体力回復アイテムは広場のまわりのポールにある。



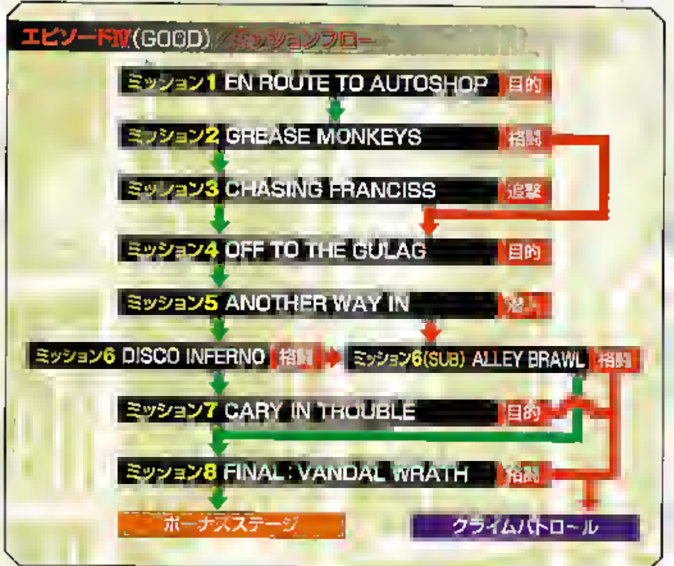
⬅屋台は撃つと爆発するので近づくな。

GOOD ROUTE

FBIのマスターソンが登場するのはBADルートと同じ。だが捜査の内容は、ロシア人と商売をしている武器商人のルートから探っていく。

EPISODE Ⅳ GOOD RUSSIAN FACE OFF

ロシア人たちと長年商売しているベニスビーチの武器商人を締め上げて、ロッキーが出入りしているというハリウッドのグーラーグクラブへ。しかしそこでニックは、何故かハリウッド警察の姿を目撃する。このエピソードではニックと、捕らわれの身となってしまう弟ケアリーの生い立ちについても少しずつ明かされていく。父失踪の真相とは……？



MISSION 2 GREASE MONKEYS 格闘

バイカーを倒せ

ガレージ内の黄色いドラム缶には直接攻撃が当たらないよう要注意。バイカーふたりを倒すと、さらにひとり現れる。スパナを拾って応戦！


←敵をドラム缶に蹴りつければ大ダメージを負わせることができる。

MISSION 5 ANOTHER WAY IN 潜入

クラブに潜入せよ

潜入ルートは単純。ふたりの男がいる駐車場は、ふたりとも後ろを向いたときすぐ速く背後に近づき、ひとりを催眠弾で眠らせよう。


←ひとりを眠らせれば恐くない。残りにチョップを入れよう。

MISSION 6 DISCO INFERNO 格闘

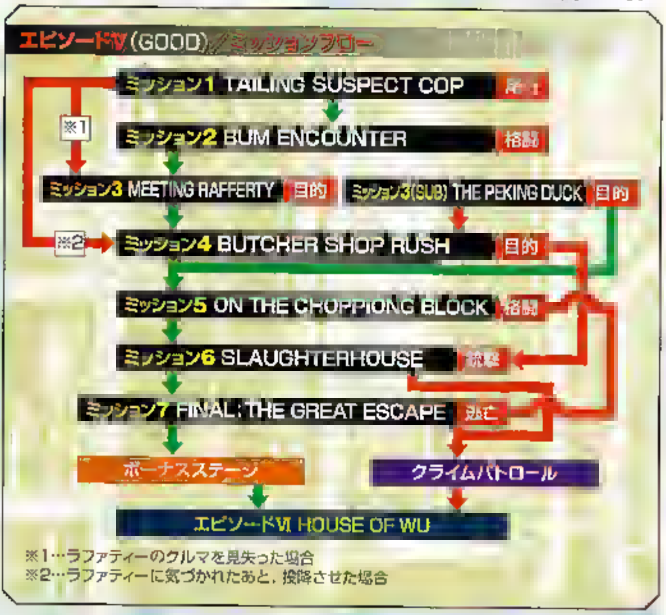
警備員を倒せ

グーラーグクラブで乱戦となる。敵は1階の奥と手前のカウンター、2階に出現する。手前のカウンターよりも奥のほうがたくさん出現する。敵と距離をおき、フロア中央のスピーカーを盾に銃撃しよう。


←中央のテーブルの上に置かれたライフも活用すること。

EPISODE Ⅴ GOOD THE RESCUE

弟のケアリーを無事救出するべく、奔走するエピソードⅤ。グーラーグクラブの表で見たハリウッドの警官を見つけたニックは、罠と思われるメモのとおり、あえてウォーリーの店へ移動する。いかにも怪しい匂いを漂わせて、ニックに情報を与えるラファティーという警官はいったい何者なのか。父親とは親しかったというが……？　つぎなるミッションⅥは、GOODとAVERAGEでまたもやシナリオが大きく変わるぞ。



※1…ラファティーのクルマを見失った場合
※2…ラファティーに気づかれたあと、投降させた場合

MISSION 2 BUM ENCOUNTER 格闘

浮浪者をおとなしくさせろ

浮浪者の住み処での格闘戦。ちょっと狭いが爆発して危険なものはコンロだけなので、ボロくなった部屋の壁を突き破って思う存分暴れていい。最初のふたりには楽勝だが、こいつらを倒したあとに現れる、男か女かよくわからない浮浪者がかなりの強敵。パンチもキックもなかなか当たらないが、投げ技だとあっさり決まるので多用していこう。

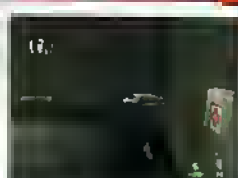

←最初のふたりは立ち位置に気をつけて戦えばオーケー。


→攻撃がひと段落したら、1歩前に進んで投げまくれ。

MISSION 6 SLAUGHTERHOUSE 銃撃

敵を倒して出口を目指せ

ケアリーを助けるため、精肉工場で銃撃戦を行う。ここも大勢を相手にする銃撃戦のご多分に漏れず、相手の落とした武器を拾って利用する。目的のポイントがある最後の部屋は、入り口の壁に体力回復がある。これはなるべく、最後の部屋の敵をある程度倒してしまってから使おう。扉の前の敵を倒しても、マシンガンを持った敵が入ってくるぞ。


←最後のポイントの激しい戦いまで残しておければベスト。

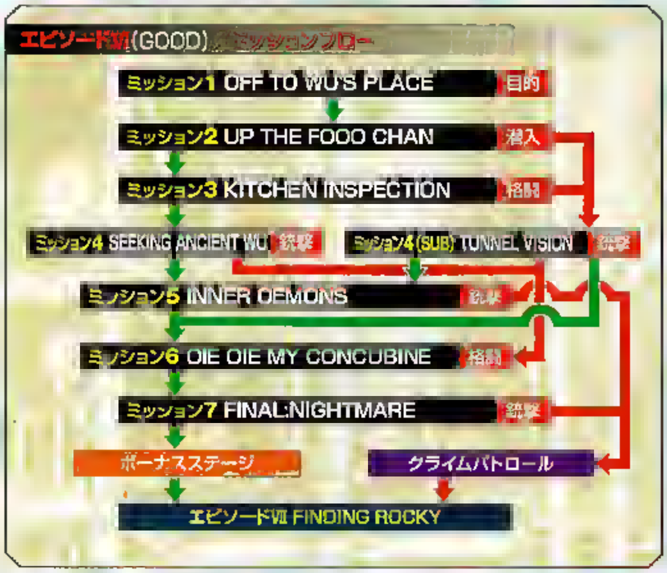

→扉の前の敵を倒してから体力回復を取りに戻るといい。

EPISODE VI GOOD HOUSE OF WU

偽20ドル札が何百万枚もL.A.から流出していることで，事件は国家機密に指定されていた。知らされていなかったことでマスターソンに腹を立てる署長を尻目に，ニックはウー爺のもとへ直接乗り込む。偽札の出所を抑えるにはロッキーを生け捕りにするのがいちばんだが，いかんせん情報に乏しい。こうなったらウー爺に直接問いただせ。



⬆妖怪のようなウー爺と，ついに直接対決！ 年寄りの歩調にハマるな，ニック！



MISSION 3 KITCHEN INSPECTION 格闘

料理人を倒せ

料理人を倒したあとに出てくるゾンビは，攻撃してもノーダメージだが，調理台の炎で焼けばいい。わざと調理台にぶつけてやれ。



⬅調理台に向かって蹴飛ばし，体を燃やせばダメージを与えられる。

MISSION 5 INNER DEMONS 銃撃

悪魔を倒せ

悪魔はニックが立っている円形の地形の周囲をある程度回ったら，ニックめがけて突進してくる。中央に立って撃ち込み，向かってきたら大きくどちらかに避ければいい。

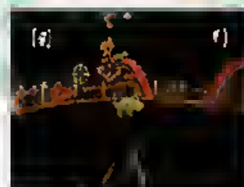


⬅3匹，4匹，5匹と3セット倒すと最後に1匹現れる。

MISSION 7 FINAL:NIGHTMARE 銃撃

ウー爺が化けた龍を倒せ

動きのパターンを知れば大して難しくない。まず地形外周の溶岩の海を，体をくねらせてある程度移動。白い水蒸気を上げ，さらに少し移動。その場で鎌首をもたげて炎を吐いたら，尻尾をその場に叩きつけて再び溶岩の海に潜る。炎を吐くため首を上げたときが，撃ち込むチャンス。しかし，すぐ尻尾が打ち下ろされるので絶対に近づかないこと。



⬅ウー爺が化けた龍が体をくねらせて溶岩の外周を移動中。



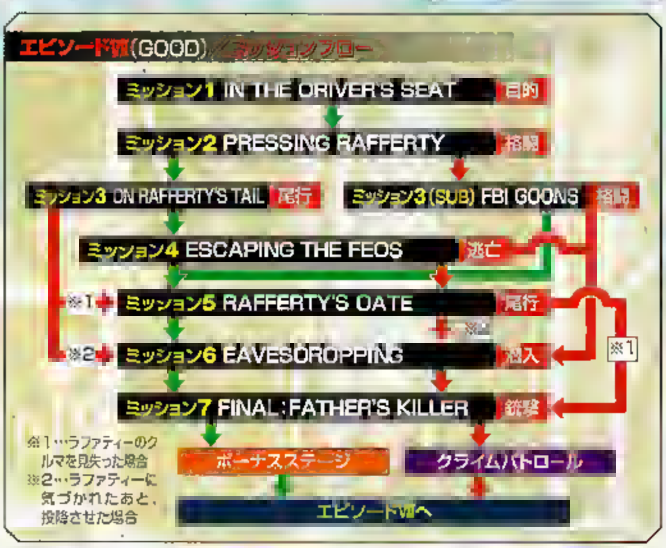
➡炎を外側によけて龍には近づくな。尻尾ではたかれるぞ。

EPISODE VII GOOD FINDING ROCKY

ウー爺を問い詰めたニックは，ロッキーの意外な正体にたどり着く。しかし，ここでも父親の身に起こった出来事の真相に肉薄しながらも，詳しいことは何も掴めなかった。父の事件に関係するあの男を追いつめろ。



➡ラファティーを追う中で，いよいよ事件が明らかになっていく。



MISSION 3 ON RAFFERTY'S TAIL 尾行

ラファティーを追え

鋭角の角を曲がるときに注意。近づきやすいため距離をとりがちになるが，その後スピードアップされるとあっさり引き離されやすい。

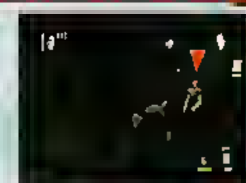


⬅鋭角の手前でスピードダウン。曲がったあとにダッシュ！

MISSION 6 EAVESDROPPING 潜入

倉庫の奥へ潜入せよ

ゴールが見えると安心して駆け込みたくなるが，潜入する方向から見て死角になる，ゴールの反対側に最後の敵が潜んでいるので注意。



⬅この距離なら，正面から近づいても黙らせるのに十分間に合う。

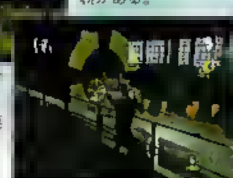
MISSION 7 FINAL:FATHER'S KILLER 銃撃

ロッキーの手下を全員倒せ

眼下の敵と銃撃戦となる。狭い通路を小刻みに移動し，ダメージを減らそう。スローで攻撃するときは，通路の下に落ちると死亡するので注意。コンテナの上にふたりの敵が現れたら，2階にひとりだけ現れるぞ。



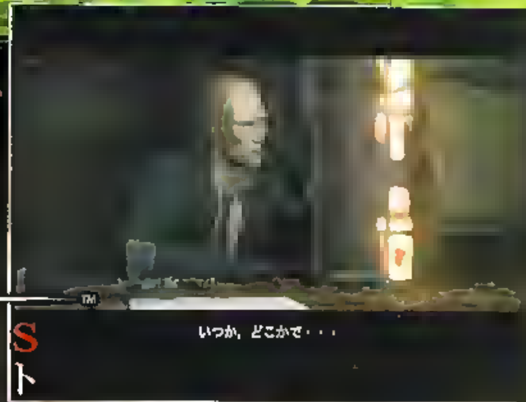
⬅陰になって見づらいが，柱の裏側に体力回復材がある。



➡ふたりを倒すと2階にひとり現れる。左の扉から離れろ。

ミッション攻略最終章! 武器もコンプリートせよ!!

HITMAN CONTRACTS
ヒットマン:コントラクト



今回をもってついに最後のミッションまで攻略。引き続き、最高称号"サイレントアサシン"獲得を前提に、好タイムを狙うためのパターンを紹介していくぞ。また、MISSION 1に隠された強力な武器情報も公開!

SPEC (adventure)

ソフト名	ヒットマン:コントラクト	ジャンル	スニーキング・アクション・アドベンチャー
発売元	アイドス	開発元	IO Interactive
発売日	発売中(10月14日)	価格	6090円[税込]
	—	プレイ人数	1人
	非対応	対象年齢	18歳以上推奨
メモリー	32ブロック	その他	攻略小冊子「完全暗殺マニュアル」同梱

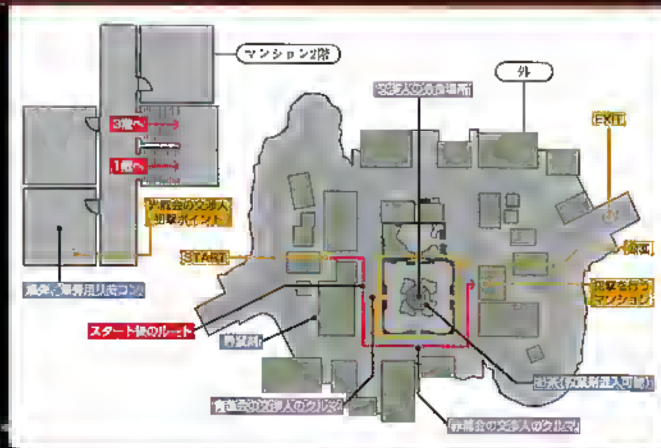
MISSION 8 九龍の抗争

任務内容
- ●赤龍会の交渉人を暗殺
- ●青蓮会の交渉人を死なせない
- ●現場から脱出

ターゲット ●赤龍会の交渉人

武器コレクション
- ●M60ライト・マシンガン(正体がバレると出現するヘリ)
- ●SVDスナイパーライフル(青蓮会メンバー(4階)が所持)
- ●AKアサルトライフル(青蓮会メンバー(外、建物入り口付近)
- ●マグナム500(赤龍会の交渉人)
- ●GK17(青蓮会メンバー(外、2F下付近))
- ●W2000スナイパーライフル(初期装備)
- ●マイクロウージー(青蓮会メンバー(外、2F下付近))
- ●MP5サブマシンガン(サイレンサー付き/サイレントアサシン獲得)

任務が少なく、マップも狭い短期決戦ミッション。任務内容に、"青蓮会の交渉人を死なせない"とあるが、彼は赤龍会のメンバーなどから命を狙われているわけではない。自分が青蓮会の交渉人に手出しせずに脱出すればいいだけだ。チャート3で狙撃するときは注意しよう。このステージでは、正体がばれるとM60を持つ兵士が乗るヘリが登場する。ただし、奪うのは難しいので、ほかのステージでの入手をオススメするぞ。



サイレントアサシン高速獲得チャート

1. 地図右方向のマンションへ向かう
2. マンション2階の狙撃ポイントへ
3. 赤龍会の交渉人を狙撃
4. エリアから脱出

高速クリアーポイント解説 ―短いミッションながら高度な狙撃テクが必要―

1 中心の公園には近づくな

ふたりの交渉人は、"外"の中心にある公園で会う。だが、この公園は封鎖されており、歩道を歩いているだけでも注意される場合がある。ムダにタイムをロスしてしまうので、移動時は車道を走ろう。



←入ろうとすると3度注意される。それも無視すると正体がバレるぞ。

2 狙撃を一般人に見られるな

狙撃ポイントである2階の部屋には、ときどき一般人がやってくる。彼ら自身は無害だが、武器を持っているところを見られると通報されてしまい厄介。ポイント到達から狙撃まではすぐ済ませたい。



←見られた場合は注射器で眠らせる。タイム狙いなら再スタートも一考を。

3 窓の外からの視線に注意

狙撃するときは、公園前で警備している青蓮会メンバーに狙撃の瞬間を見られないようにすることが何よりも重要。できるだけ部屋の奥に下がり、ズームでターゲットを確認しつつ狙撃するのだ。



←このあたりに立って狙撃。成功したら、銃をその場に捨てて脱出開始!

静かなる暗殺も可能!

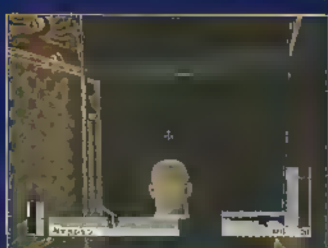
地図上、スタート地点の少し下にある地下道に殺鼠剤が落ちている。これを公園内のお茶に混入すれば、赤龍会の交渉人を静かに暗殺できるぞ。



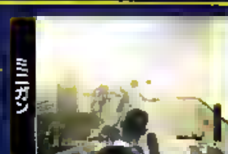
←公園に入るのなら、5階の服に着替え、武器を捨ててから向かうこと。

最終兵器"ミニガン"&"ゴールド・ハンドキャノン×2"をゲットせよ!

93ページで攻略しているMISSION 11。このミッションのターゲットであるリー・ホンがいる部屋に、"MISSION 9"で行くと、"オートメイヤーの鍵"というアイテムを入手できる。これを取得したのち、タイトル画面からステージセレクトでMISSION 1に入り、右のマップに示した場所に行くと強力な武器を入手できるぞ。



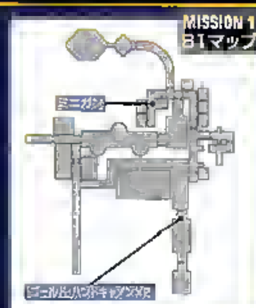
←ふつうは行く必要のない場所だが、じつは強力な武器がある。



←右トリガを引いてから発砲するまで時間がかかるが、威力は凄まじい。



→強力なマグナムの2挺拳銃版。実用性ならミニガンよりもこちらが上。

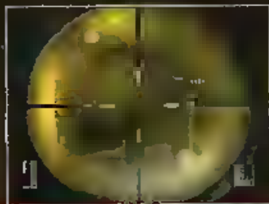


射撃可能な回数を把握して完全なる暗殺者に!!

本作は前作と比べて、"発砲"しても攻撃性が上がりにくい。では何発まで発砲が許されるのか?・"警告"などによる変化はあるが、基本は、敵を殺害できるのはひとりまでで、その場合の発砲はトータルで1回のみ。敵を殺害しなければいくら発砲してもオーケーだ。ただし、敵に銃弾が命中したのに仕留められなかった場合は注意。敵に3発命中した時点で、殺害数が0でもサイレントアサシン獲得は不可能となる。



←発砲音を聞かれると警告が出る。より慎重に。



←隠れた狙撃ポイントを捜すのも楽しい要素だ。

サイレントアサシン獲得タイム（編集部暫定記録）

今回をもって、本誌編集部のタイムアタックも全ミッションの記録が出そろった。すでにこれ以上のタイムを出している人も、まだ追いついていない人も、自分ならではの工夫を楽しみながら自己記録更新に励んでほしい。締切までは、まだ1ヵ月強ある!



←今月はミッション4のパターン更新情報を欄外でお届け。

MISSION 1	悲しみの終幕、苦悩の始まり	1:27	MISSION 7	取引のルール	3:44
MISSION 2	狂乱と虐殺と	2:30	MISSION 8	九龍の抗争	1:34
MISSION 3	樹海の中で	8:06	MISSION 9	抗争激化	3:44
MISSION 4	殺しを愉しむ者に制裁を	3:21	MISSION 10	中華料理店での虐殺	2:33
MISSION 5	ロッテルダム、降るのは雨と血と	3:20	MISSION 11	潜入と暗殺	2:19
MISSION 6	牧という名の家畜	3:26	FINAL MISSION	狩る者、狩られる者	1:32

MISSION 9 抗争激化

任務内容
- ●青蓮会の交渉人を暗殺
- ●青蓮会メンバーを暗殺×6人
- ●任務から脱出

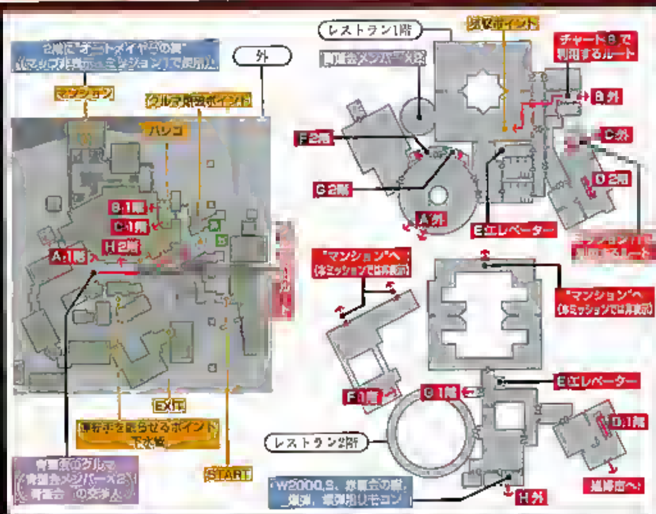
武器コレクション
- ●AKアサルトライフル（紅龍会メンバー）
- ●マイクロウージー（青蓮会メンバー）
- ●W2000スナイパーライフル（2階マップ下方向）
- ●マイクロウージー（サイレンサー装備）（青蓮会メンバー（1階①））
- ●AKアサルトライフル（サイレンサー装備）（サイレントアサシン獲得）

ターゲット
- ●青蓮会の交渉人
- ●青蓮会メンバー×6人

総勢7人のターゲットを暗殺するミッション……と書くと大変そうだが、意外に少ない手順で任務完了できる。発砲を多数行うことになるので、警告を受けないように注意して行動しよう。また、チャート5で運転手を下水管に隠すと、運転手なしでもクルマが動くようになり、ターゲットが逃亡を始める。画面上に表示される報告を見逃さずに爆破するべし。

サイレントアサシン高速獲得チャート

1. aとbの青蓮会メンバーを始末
2. レストラン2階の ① へ向かう
3. 服を着替えてアイテム3点入手
4. 運転手から服を奪い、W2000.Sを置く
5. 眠らせた運転手を下水管に隠す
6. クルマに爆弾をセットする
7. 赤龍会の服に戻り、W2000.Sを拾う
8. レストラン1階で青蓮会のメンバーを狙撃
9. 青蓮会の交渉人らが乗ったクルマを爆破
10. エリアから脱出



高速クリアーポイント解説 ——全ミッション中最多のターゲット数——

1-1 遠距離からハンドガンで

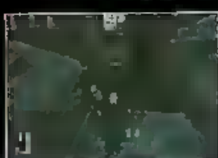
まずは、マップに示したaかbにいる青蓮会メンバーをサイレンサーつきの銃で暗殺する。銃声がもう片方のメンバーに聞こえ、正体がバレるのを防ぐためだ。



←青蓮会メンバーの視界外から狙撃。相手は動かないので頭を狙えるハズ。

1-2 銃をしまい、走って接近

aかbを暗殺すると、もうひとりの青蓮会メンバーが死体を見つける。ただし、警告はすぐには出ない。足音で注意をそらせると、そのまま持ち場に歩いて戻るぞ。



←持ち場に戻ろうとする青蓮会メンバーに忍び寄り、ワイヤーで暗殺!

4 下水管の入り口付近で実行

青蓮会の交渉人とそのメンバーが乗るクルマの運転手は、建物の裏に用を足しにくる。運搬の時間を短縮するために、なるべく下水管の入り口付近で眠らせよう。



←運転手は音を立ててもほとんどふり返らない。眠らせるのはたやすい。

5 6 運転手の服以外では厳禁

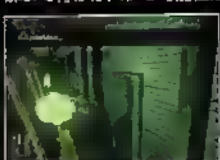
3人のターゲットを爆破するためクルマに爆弾を設置するのだが、運転手の服以外でクルマに近づくと正体がバレてしまう。必ず変装してから運転手を眠らせよう。



←運転手は一般人扱い。銃を装備していると当然攻撃されてしまう。

2 護衛は無視してピッキング

"外"のマップのハシゴの先にある3つの扉のうち、ハシゴ寄りにあるのが目的の扉。すぐ近くに護衛もいるが、忍び足で扉まで行けばバレる可能性は低い。



←護衛は一定時間ごとに少しだけ移動する。そのことだけ注意しよう。

3 アイテムを手に入れたら戻る

"レストラン2階"のマップ下方向に示した3つのアイテムと服を入手後、来た道を戻って"運転手を眠らせるポイント"へ。ハシゴを使わずに飛び降りると、時間を節約できる。



←アイテムのある部屋から出るときは、走っても正体がバレることはない。

8 すばやくふたりのターゲットを狙撃

"レストラン1階"の①にいるふたりのターゲットを狙撃ポイントから狙う。一瞬で両方を仕留めないと死体が見つかり、警告を受けてしまう。事前にセーブを。



←ふたりの中心を狙えば、1発で両方を暗殺できる場合もあるぞ。

9 爆破ポイントまで辛抱

画面に"ターゲットが逃亡を始めた"という表示が出たら、すぐに爆弾用リモコンを装備し、マップを開こう。マップの、"クルマ爆破ポイント"で爆破するのだ。



←クルマが動き出すまでの時間は初期配置などで前後する。油断は禁物!

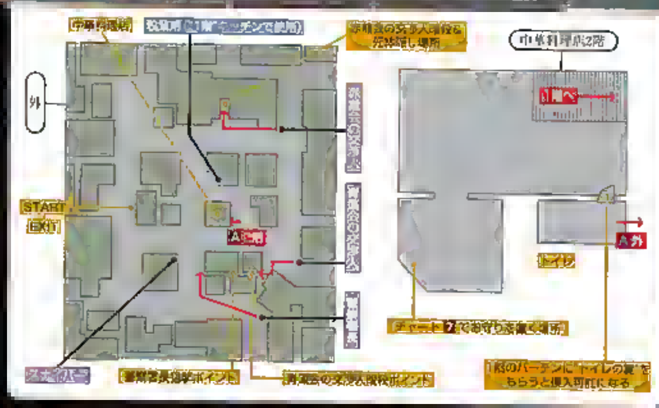
MISSION 4 更新情報1 まずは、[illegible]を暗殺、①[illegible]から地下へ、②地下の[illegible]、③地下の[illegible]階段で1階へ、④アリスターを暗殺、⑤いっしょに酒を飲んでいる[illegible]をワイヤーで始末、⑥らせん階段で2階へ、⑦ウィンストンを[illegible]で暗殺、⑧[illegible]小屋へ移動、⑨馬小屋の鍵を入手、⑩ジャイルズを救出、⑪脱出。ポイントなどの詳細は、次ページ以降を参照のこと。

MISSION 10 中華料理店での虐殺

任務内容		ターゲット
●赤龍会の交渉人を暗殺	●青蓮会の交渉人を暗殺	●赤龍会の交渉人
●赤龍会の交渉人の死体を隠す	●レストランにお守りを残す	●警察署長
●警察署長を暗殺	●車で逃げる	●青蓮会の交渉人

武器コレクション
- ●SG220(サイレンサー装備)(赤龍会の交渉人)
- ●GK17([illegible])
- ●CZ2000([illegible])
- ●AKアサルトライフル([illegible])
- ●ソウドオフ・ショットガン(レストランの従業員)
- ●マグナム500(警察署長)
- ●マイクロウージー(青蓮会の交渉人)
- ●R93スナイパーライフル(スナイパー(外))
- ●W2000スナイパーライフル(初期装備)
- ●GK17×2(サイレントアサシン報酬)

マップが狭く中に入れる建物は少ないが、任務数は多いミッション。何をすべきなのか事前にしっかり確認しておかないと、最後になぜか脱出できないという失敗にもなりかねない。チャートはもちろん、'BACKボタン'で見られる任務内容を頭に叩き込んでおこう。また、ここでは動いているターゲットを狙撃することになる。失敗時の保険＝決行まえのセーブを忘れずに。狙撃後、その死体は放置したままでもオーケーだ。



サイレントアサシン高速獲得チャート

1. 青蓮会の交渉人を暗殺
2. 警察署長を狙撃
3. 赤龍会の交渉人を暗殺
4. お守りを回収
5. 赤龍会の交渉人に変装
6. 赤龍会の交渉人の死体を隠す
7. レストラン2階にお守りを置く
8. クルマでエリアから脱出

高速クリアーポイント解説 ―チャート1&2の絞殺、狙撃は速さが勝負―

1 民間人の初期配置を確認

ミッションが始まったら、すぐに青蓮会の交渉人暗殺ポイントへ向かい、ワイヤーを使って暗殺する。民間人の初期配置によっては暗殺の瞬間を見られてしまうので、リトライするかは自己判断で。



←事前に、付近の黄色いコンテナの側にアタッシュケースを置いておく。

2 ズームは1段階のみに

アタッシュケースからW2000を取り出し、警察署長が建物と建物のあいだに姿を見せているときに狙撃。ズームを1段階だけに止めておいたほうが、少しカーソルがずれていても命中しやすいぞ。



←狙撃完了後は警察がキョロキョロし始める。すぐに銃を捨てておこう。

3 用を足すターゲットを逃すな

チャート1～2をす速く遂行して赤龍会の交渉人暗殺ポイントに向かうと、下水管に向かって用を足しているターゲットを背後から暗殺できる。建物の隙間の狭い場所なので一般人に見られる心配もなし!



←走り寄ってワイヤーを取り出し、相手がふり返るまえに絞殺を実行。

4～6 死体を下水管に入れる

ここでは、赤龍会の交渉人の死体を隠すこと自体も任務内容のひとつになっている。ただし、建物の隙間ではなく、下水管に落とさなくてはならない。さきに'お守り'と服を奪ってから死体を隠そう。



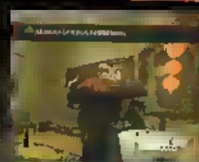
←さきに死体を下水管に入れると、ハシゴを上らなくてはならず手間。

完全別パターンの獲得方法も存在!

このミッションには、同程度のタイムを出せるパターンがほかにも存在する。その方法とは、まず赤龍会の交渉人を暗殺してアイテムを回収後、レストランに侵入。このときに武器は回収される。2階に座っている警察署長を背後からワイヤーで絞殺すると、いっしょにいた青蓮会の交渉人が逃げ出すので、階段に行くまでに絞殺を実行。あとは、お守りを置いて脱出すればオーケーだ。



←赤龍会の交渉人はこのあたりで暗殺。ただ、民間人の初期配置によっては不可能。



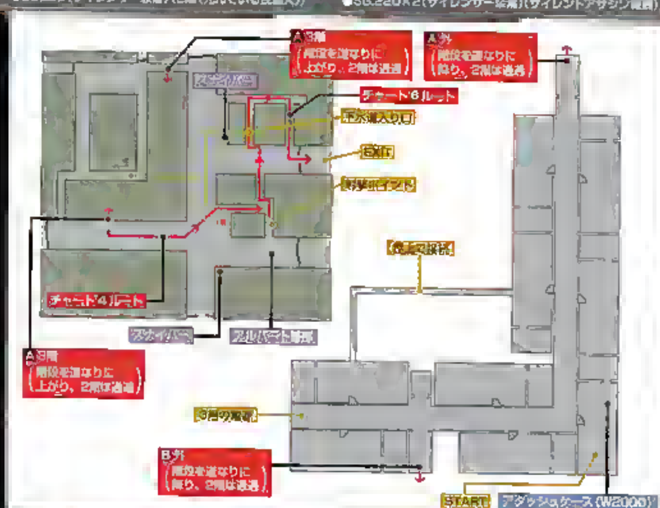
←警察署長が座っているあいだにワイヤーを使えば非常に短いモーションで暗殺可能だ。

FINAL MISSION 狩る者、狩られる者

任務内容	ターゲット
●アルバート・フルニエ警部を暗殺	●アルバート・フルニエ
●リチャード・デラハント大使を暗殺(完了済)	●――
●テノール歌手フィリップ・ベルシュースを暗殺(完了済)	●――
●ド・ゴール空港へ向かう	●――

武器コレクション
- ●MP5サブマシンガン(SWAT)
- ●SP12ショットガン(SWAT)
- ●GK17(警察)
- ●SG220(サイレンサー装備)(2階(死んでいる警備人))
- ●PGスナイパーライフル(スナイパー(屋根))
- ●W2000スナイパーライフル(スタート地点の部屋)
- ●PGスナイパーライフル(サイレンサー装備)(サイレントアサシン報酬)
- ●SG220×2(サイレンサー装備)(サイレントアサシン報酬)

最後のミッションだけあって配備されている敵の数は半端ではなく、敵が装備している武器も強力。しかし、このミッションの山場はスタート直後の部屋の脱出にある。部屋さえ脱出できれば、じつは意外に簡単にクリアー可能なのだ。近づいてもよい敵とそうでない敵を把握し、3つの移動方法をフルに活用してド・ゴール空港を目指そう。なお、任務内容のうちのふたつは、ミッション開始時点で"完了"になっている。ちなみにこのミッションは、ストーリーの時間軸的には、"現在"にあたる。負傷した47が回復し、潜伏先から脱出したあと、果たしてどうなるのか……? 強固な敵の配備をかいくぐり、ぜひその目で確かめてほしい。



サイレントアサシン高速獲得チャート

1. 部屋から走って出る
2. 3階の電源を落とす
3. 2階の警備を眠らせて変装
4. 射撃ポイントに向かう
5. アルバートを暗殺
6. EXITに向かう
7. エリアから脱出

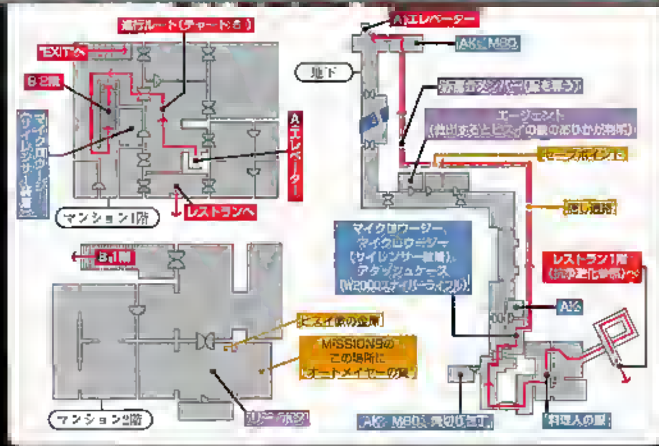
MISSION 4 更新情報2 以前、「アリスターを暗殺してしばらくすると、変装をしていても正体がバレる」と書いたが、これはいっしょに酒を飲んでいる男が危険を知らせたためと思われる。彼は眠っているように見えるが、起きているのだろう。彼をワイヤーで始末すれば問題解消だ。ちなみに本作では、'座っている'敵の背後でワイヤーを使うと、す速いモーションで始末できるぞ。

MISSION 11 潜入と暗殺

任務内容	●赤龍会のリーダーを暗殺 ●ヒスイの像を手に入れる ●エリアから脱出
ターゲット	●リー・ホン ● ― ● ―

武器コレクション	
●マイクロウージー（赤龍会メンバー（レストラン））	●M60ライト・マシンガン（武器庫の前（地下））
●AKアサルトライフル（赤龍会メンバー（マンション））	●ソウドオフ・ショットガン（バーのマスター（レストラン1階））
●ゴールド・ハンドキャノン（太った調理師（マンション））	●W2000スナイパーライフル（武器庫（地下））
●マイクロウージー（サイレンサー装備）（武器庫（地下））	●マイクロウージー×2（サイレンサー装備）（サイレントアサシン報酬）

目的地はレストランの奥にあるマンションだが、レストラン全域とマンションの入り口には大量の赤龍会メンバーがいる。正面から向かおうとすると戦闘は避けられないぞ。そこで、MISSION 9のレストラン1階マップ上、'MISSION 11で利用するルート'と示した場所から地下に入り、エレベーターへ向かおう。警備が少なく安全にマンションに侵入できる。また、娼婦宿と地下では、前作『サイレントアサシン』でも登場したキャラクターと会える（物語の時間軸では、ここが初対面となる）。



サイレントアサシン高速獲得チャート

1 レストランの地下へ	5 マンション2階へ
2 料理人の服に変装	6 リー・ホンを暗殺
3 像のありかを確認	7 ヒスイの像を回収
4 赤龍会メンバーに変装	8 ボートでエリアから脱出

高速クリアーポイント解説 ――屋敷内では敵との接近は最小限に――

2 服は落ちているものを利用

地下に入ると、すぐに料理人を発見できるが、間違っても彼を眠らせないように注意しよう。付近に同じ服が落ちているうえ、注射器はあとでサイレントアサシンを獲得するために必要になるからだ。



←初期配置によっては、階段中腹で赤龍会メンバーに出くわしてしまう危険も生まれる。

3 リーの部屋への出現を待て

任務目的のヒスイの像は、ランダムで出現場所が決定する。マップに示した'セーブポイント'でセーブしてエージェントにありかを聞き、リーの部屋に①が出たら、データをロード。プレイを再開しよう。



←ロード後にもう一度聞いても配置は変わらない。面倒だが、再スタートしかないのだ。

5 ルートを守り走って移動

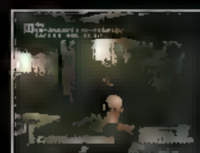
エレベーターAで'屋敷'を選択すると、マンション1階に到達。周囲には赤龍会メンバーが大勢いるので、マップに示したルートに沿い、急いで2階へ向かおう。



←警戒度が赤くなることもあるが、走って離れれば正体がバレるまでには至らないハズ。

6 ヘッドショット2発で暗殺

リー・ホンはこちらの変装をすぐに見破る。しかも耐久力が高く、近くには護衛までいる。護衛が部屋の外に出たらすばやく銃を抜き、ヘッドショットを狙え！



←当たりどころがいいと一発で暗殺できるが、それはまれ。成功するまで何度も挑戦だ。

4 歩いて背後に回って眠らせる

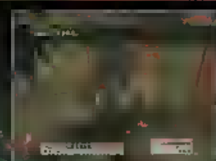
"地下"のマップに示した赤龍会メンバーは、走って接近すると正体がバレやすい。相手の周囲を歩いて移動し、うまく背後に回り込めたところで注射器を取り出そう。眠らせたら服を奪って、エレベーターへ。



←地下やマンションの赤龍会メンバーは感覚が鋭く、警戒度が上昇しやすい。

"中国剣"の使い勝手は？

リー・ホンが持つ光る長剣。これは、斬られると体力を半分も失うほどの威力を持つ。ただ、こちらが使っても強いのかとなるとそうでもない。感覚的には、少しリーチの長いナイフといった程度だ。

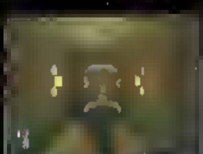


←近接武器のためコレクションもできない。ちょっと残念。

高速クリアーポイント解説 ――部屋からの脱出がすべて――

1 最速で脱出し、電源へ

スタートすると、すぐに47の潜伏先である部屋の前にSWATが配備されてしまう。とにかく時間に余裕がないので、デモが終わったら部屋の中にある武器などは無視し、'3階の電源'へと向かおう。



←ドアの開閉などに手間取るだけで、階段から上がってきたSWATに見つかってしまう。

1 番外編 別の脱出経路も

スタート地点からの脱出は、タイミングがかなりシビア。どうしても抜けられないときは、マップの"屋上で接続"された部屋を利用しよう。



←窓を抜けるときに外から見られる可能性もあるが、難度はかなり低い。

5 1発で暗殺するのは厳禁

ターゲットのアルバートは、銃を使って1発で暗殺すると、なぜか正体がすぐにバレてしまう。この現象は、2発以上の弾を当てて暗殺することで解消できる。



←1発で仕留めてはいけない理由は不明。2発以上で仕留めた場合も銃はすぐにしまおう。

7 壁やコンテナに張りついて脱出

マップに示した脱出地点手前にある黄色いコンテナ付近。そこからコンテナと建物にはりついたまま、さらに忍び足で移動しよう。かなり見つかりにくくなるぞ。



←警察の視線によっては失敗する可能性もある。脱出へと挑むまえにセーブしておこう。

3 警察はGK17以外装備不可

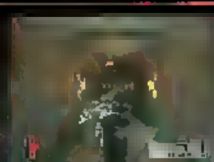
2階の警察は背を向けているため、眠らせるのは難しくない。服を奪ったらすぐに来た道を戻り、Bの階段で1階に降りよう。ただし、GK17以外の武器を装備しているところを見られると、正体がバレるので注意。



←警官に変装すれば、外に出ても警戒されにくい。射撃ポイントまでダッシュ！

壮絶！ 全員殺害を狙え！

このステージの敵の密度は、ほかの比ではない。だからこそ、すべての敵と正面からぶつかる、というのもひとつの楽しみかただ。反面、スタート時に武器を持ち込まずに挑戦する場合、すさまじい死闘が待つ……。



←M60を持ち込めば達成は容易だが、愛用のシルバーボーラーで！

MISSION 4 最新情報3 ただし、これだけでは殺害人数が多いためサイレントアサシンの獲得にはならない。そこで利用するのが、このミッションでは出番のなかった注射器。地下の敵を殺さずに、眠らせてから[illegible]えば殺害数の問題は解決できる。このミッションにはまだ不確定な要素があり、このパターンも、「絶対に成功する」とは言い切れない。引き続き、検証が必要だろう。

エックス攻略 Xcapture

BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム＆スペース

序盤4ステージのヒミツを大公開！

時間と空間を操れる次世代アクション『ブリンクス2』の攻略がスタート！　各ステージのポイント解説はもちろん、ヒミツのメダルの場所もばっちり紹介していくぞ。

SPEC action
- ブリンクス2:バトル・オブ・タイム＆スペース
- アクション
- マイクロソフト
- アートゥーン
- 発売中（11月18日）
- 6040円（税込）
- HDTV(D2)、6.1ch
- 最大4人
- 非対応
- 全年齢
- 12ブロック
- ——

基本テクニックを覚えてから冒険に出発！

今回から、本作のメインとも言えるストーリーモードを攻略していく。まずは、ゲーム全体を通して重要になる攻略知識——時間操作と空間操作の使いかた、主人公のパワーアップなどについて以下にまとめておいたので、ぜひ一読しておいてほしい。なお、そのほかの小技としては、"落ちている体力回復アイテムはBボタン連打です速く使用"、"重要アイテム入手時の喜びポーズは、ジャンプすればとばせる"などがあるぞ。



←Bボタンを連打すると速く回復できる。



←ゲット時のモーションはジャンプで省略可。

時間操作と空間操作のフシギな法則

時間操作を使い切るとタイムモンスターが復活

"時間操作"が必須となる場面では、付近のタイムモンスターが高確率で必要な"時の結晶"を落とす。また、主人公が持つ時間操作のストック数が減ってくると、モンスターは何度でも復活する。つまり、時間操作に失敗しても、ストックを補充するチャンスは何度もあるのだ。どのモンスターがどの時の結晶を落としやすいか覚えておけば、効率よく時間操作のストック補充をできるぞ。



←結晶は、必要な場所付近で入手可能。



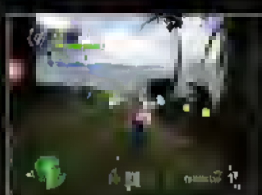
➡空間操作アイテムも使い切ると再出現する。

時間操作のストック数は掃除機ごとに異なる

タイムスイーパーは同時にふたつの掃除機を装備できる。ガラクタや時間操作は掃除機ごとにストックしておけるので、片方の掃除機がいっぱいの場合は、もう片方のほうで吸い込んでおけないか試してみるといい。



←掃除機や武器は、最初からふたつまで装備可能。



←リトライハートも掃除機別に作動する点に注意。

時間操作は使い切り！ 空間操作は持ち越し可能

未使用の時間操作はミッションクリアーごとに換金され消えてしまう。ケチらずにどんどん使っていこう。一方、"空間操作"は同一ラウンド内なら持ち越し可能なので、温存するのもありだ。



←余った時間操作は自動換金。

時間掃除機のパワーアップ

掃除機のレベルでダメージが変化！

敵にガラクタをぶつけたときに与えるダメージは、基本的にガラクタを発射した掃除機のレベルによる。レベル2の掃除機なら、1発のガラクタで2ダメージが基本になるわけだ。1発で多くのダメージを与えたいときは、よりレベルの高い掃除機を使おう。ただし、相手を凍らせることができるTS-3000はダメージを与えられないなど、例外の掃除機も存在する。また、"ばくだん"などの弾丸アイテムは一度撃つとなくなるぞ。



←掃除機のレベルによって攻撃力が決定。



➡弾丸アイテムは一度限りのみの使用だ。

古くなった掃除機はチームメンバーに持たせよう

掃除機や武器は自分のチームメンバーにも装備させることができる。新しい武器を手に入れたら、まずお古をメンバーに渡し、そのあといらないものをショップで売却するといいぞ。



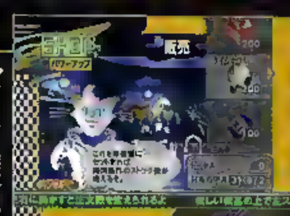
←ファクトリーのロッカールームで装備を変更！



➡購入時の価格の半額で引き取ってもらえるのだ。

強化は掃除機ごとに行う必要がアリ！

時間操作やガラクタのストック可能数といった掃除機の能力は、ショップでパワーアップアイテムを購入し、ロッカールームで使用すると強化できる。新しい掃除機をゲットしたときは、強化し直す必要があるぞ。



➡各ストック回数を増していくのがパワーアップの基本となる。

ビッグクリスタルの行方を追え！ ストーリー序盤を大攻略!!

ストーリーモードを進めていくうえで注意したいのは、"一度ラウンドに入ったら、最後のミッションをクリアーしない限りデータがセーブされない"ということ。武器のパワーアップなど、しっかり準備をしてから冒険に挑もう。また、各ステージには、"2Pモード"でしか入れないエリア、取れないヒミツのメダルなども存在する。本誌で掲載しているマップは、ゲーム中にポーズメニュー内で確認できるマップに対応しているので、ゲーム画面と合わせて位置を確認しながら、攻略の参考にしてほしい。



⬅ポーズ画面でXボタンを押せばマップを表示。



⬅2Pモード専用のエリアやメダルもあるのだ。

タイムスイーパーモード ROUND1 ハーフ&ハーフ

MISSION

- ばくだん3つかバリケードのカギを入手して、バリケードを突破する
- 小型バッテリー4つ、または大型バッテリー2つを入手してオートジャイロを動かす
- モンスターを倒してビッグクリスタルを回収する

最初のラウンドらしく、練習的な意味合いの仕掛けが多い。"巻戻しを使って壊れた橋をもとに戻す"など、時間操作が必須の場面もいくつか登場するので、ここで時間操作の感覚に慣れておこう。ヒミツのメダルは"早送り"を使わないと取れないものがふたつあり、最初に訪れた時点でゲットするのは不可能。まずはゲームを進め、あとであらためて取りに来よう。



難関ポイント重点攻略

① バッテリー集め

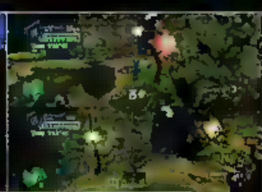
バッテリーは、"大"が1本と"小"が2本というように、違う種類が混ざっていてもクリアー可能。ケロフィッシュは正面からの攻撃を受けつけないので、"ばくだん"を使うか、背後から狙おう。



➡ケロフィッシュは背中を狙おう。

② 隠し場所でメダルをゲット！

2Pモードでのみ、この場所にスイッチがふたつ出現する。ふたりで同時にスイッチを踏めば扉が開き、隠しエリア内へ行けるようになるぞ。エリア内にはタムタム砲台とスイッチが各ふたつずつ設置されており、どちらかがスイッチを踏むと的が出現。もう片方が砲台で攻撃して、見事その的を破壊できればヒミツのメダルが出現するというわけだ。的の少し手前を狙って撃つのがコツだぞ。



➡場所はタムタム砲台の横だ。



⬅スイッチを踏んでいるときだけ的が出現。砲台で破壊するのだ。

③ もうひとつの水中パネルスイッチ

仕掛けはほかの水中パネルスイッチと同じなのだが、スイッチの数が多い。水に入ってから一時停止を使うなどして、できる限りムダな行動を減らしていこう。難しい場合は、2Pモードで協力して攻略するのもオススメだ。



➡クリアーするとメダルが現れるのだ。

BOSS 転ばせてから胸のコアを狙え！

バトルが始まったら、ボスと一定の距離を保って飛んでくる攻撃を避けつつ、地面に落ちている"ばくだん"を集めよう。"ばくだん"を3つ以上拾ったら、まずは足を狙って攻撃。ヒットすると巨体が倒れて緑色のコアがむき出しになるので、すかさずコアに"ばくだん"を撃ち込んで体力を削るのだ。ボスは、主人公との距離が離れるとジャンプ攻撃を仕掛けてくる。影を見て着地点を予測し、踏みつぶされないように避けろ！



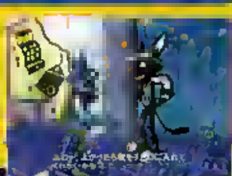
⬅足を撃って転ばせると、弱点が露出する。



➡ジャンプ攻撃は移動して避けるのだ。

タイムファクトリーで冒険の準備を整える

ファクトリーではアイテムを売買したり、服装を変えたりできる。新しいラウンドへ進むまえには、ショップ内の"ランク試験"に合格しておく必要があるので、お忘れなく！



➡会話で新たなチームメンバーを増やすことも可能。



⬅タムタム団にもアジトがある。基本設備はタイムファクトリーと同じだ。



⬅装備以外に、体型や名前も変えられるのだ。

メダルにチャレンジ！

各ラウンド以外に、ショップ内のミニゲームをクリアーすることでもヒミツのメダルをゲットできる。新しいミニゲームは、シナリオを進めて基地内の味方と話せば出現するぞ。



⬅入手できるメダルはネコとブタの各モード5つずつ。

アニキに挑戦！

ショップメニューのひとつ"アニキに挑戦"で遊べるミニゲームをクリアーすると、クリアータイムに応じて勲章がもらえる。集めた勲章はアイテムやコインなどと交換できるのだ。



⬅何枚たまった時点で賞品と交換するかが悩みどころ。

スタート&ゴール　ネコメダル　2Pモード専用ネコメダル　ばくだん　カギ　小型バッテリー　バッテリー

各MISSIONのオススメルート：→MISSION 1　→MISSION 2　→MISSION 3　→MISSION 4

タムタム団モード ROUND1 ハーフ&ハーフ

MISSION
- 建物の構造図を入手する
- 中央ブロックに潜入する
- 中央棟西側の抜け穴から侵入する
- 中央ブロックからオタカラを盗む
- スイーパーチームを倒してピッククリスタルを奪う

潜入要素が強く、ラウンド全体を通してホフク移動やウォールモーションなどの特殊アクションが必要になる場面が多い。まずは、基本的な操作に慣れるつもりでじっくりプレイしてみよう。なお、最初のブロックで遭遇するガードスイーパーたちは、可能なら倒しておくことをオススメ。あとでオタカラを手に入れてからゴールまで帰るときに、グッとラクになるからだ。



難関ポイント重点攻略

1 コンテナに乗って先へ進め！

進行ルートの上をコンテナがふさいでいるので、レバーを操作してコンテナを動かそう。動き始めたコンテナの上にうまく乗れば、安全に向こう側まで移動することができるはずだ。



➡このスイッチを操作するのだ。

2 3つのレバーをOFFに

部屋に入ったら右端のスイッチを操作し、つぎに左端のスイッチを操作すればすべてのスイッチがOFFになるぞ。なお、この部屋の2階には木箱がふたつ積み重なっており、これを足場にするとさらに上の3階へ行ける。そこで、強力な空間操作"ボイドトラップ"をゲットしておこう。



⬆木箱を壊さずに足場として使い、3階へ上ろう。ボイドトラップを入手できるぞ。

3 オタカラを取って脱出だ！

マスタースイッチをOFFにすると、ガードスイーパーの警備が厳重になる。"サブスペースダイブ"はオタカラを背負っていても使えるので、地中を移動して一気に逃げ切ろう。



➡スイーパーを倒してしまうのも◎。

4 離れ小島のブタメダル

コンテナ横のでっぱりから見えるヒミツのメダルは、"ワープトンネル"で移動してゲットしよう。移動先でもちゃんとワープトンネルを入手できるので、帰りの心配は無用だぞ。



➡この位置からワープするのだ。

5 屋根の上に行くには？

上の段差に行くにはワープトンネルの使用が必須。成功したら、細い足場を移動して先へと進んでみよう。3つのスイッチがあった部屋の屋上で、ヒミツのメダルをゲットできるぞ。



➡こんな感じでワープを使おう。

チームバトル 強力な武器で各個撃破せよ！

Crossbowなど威力の高い武器を拾い、各個撃破を狙うのがベター。チームメンバーの体力が減ったら黒ボタンを押して、回復優先の行動を行う"RECOVER"の指示を出そう。



⬅BAZ-006も強力なのでオススメ。使うべし。

タムタム団モード ROUND2 運命の遺跡

MISSION
- オタカラを入手してハカリに乗せる
- 時間操作中和装置を手に入れる
- 神殿から脱出する
- ブリンクスチームを倒す



タイムスイーパーモードと同様に、"ランク試験"に合格すればこのラウンドを選択できる。ガードスイーパーの数はあまり多くないため、ラウンド1より大胆に行動してもオーケーだ。光線の謎解きが2ヵ所あるが、どちらも鏡を動かして光線を像に当てれば突破できる。最後に戦うブリンクスチームは少々強敵なので、お金に余裕があれば味方を強化しておこう。

難関ポイント重点攻略

1 針が上下するトラップとその周辺

上下する針は、付近の床スイッチにオタカラを置けば止まる。オタカラを持ってきていない場合、横にある壁の石を押して階段を出し、下から運んでくるとラクだぞ。先にあるハカリには、3つ分をひとつにまとめたオタカラを置く必要がある。スイッチと×印の床を利用し、宝箱のオタカラをハカリに集めるのだ。



➡下のオタカラを運んでこよう。



⬅×印の床にオタカラを置き、壁の石を押す。

タイムスイーパーモード ROUND2 運命の遺跡

MISSION

- 隠されたスイッチを7個以上押すか、ガーディアン像を10体以上壊す
- 古代ワープゲートを開くため、時のカギを4つ取り返すかいちばん高い場所に行く
- モンスターを倒してビッグクリスタルを回収する

ラウンド1クリアー後にショップの"ランク試験"に合格すると、ラウンド2へのゲートが開き、さらに"早送り"と"スロー"の時間操作が解禁となる。なお、ミッション1では、先に進むためにいくつかのスイッチを必ず踏む必要があるので、"7個以上のスイッチを押す"条件のほうが達成しやすい。このラウンドから登場する"すばやく動く敵"は、一時停止で止めて攻撃だ！



難関ポイント重点攻略

1 謎のハカリを押す方法

このハカリは、タイムスイーパーがふたり乗ると前方の岩が砕け、ジャンプ台が登場する仕組みになっている。2Pモードで力を合わせるか、後半ラウンドから使用可能になる"録画"で突破していこう。その先では、ヒミツのメダルをひとつ、ゲットできるぞ。


⬆初到達時はクリアー不可。あとで来よう。

2 3 4 いちばん高い場所へ

2→3→4という順番でスイッチを押せば、いちばん高い場所への道が開ける。3の場所へ行くには、2の横の高台から早送りを使って大ジャンプ。4のスイッチは壊れているので、巻戻しを使ってから踏もう。


➡これで最後のスイッチが出るぞ。


⬅遠いモンスターの奥にこのスイッチがある。


⬅巻戻しでもとに戻そう。

2 ネコ石像付近の隠し部屋

この広間には、ふたつの隠し部屋が存在する。部屋の中には、コインとヒミツのメダルが隠されているぞ。場所は、いちばん下のフロアを1階とした場合、3階と4階にひとつずつ。壁に不自然な四角い模様があるので、注意して捜せばすぐ見つかるはずだ。両方ともウォールモーションの状態で入り口の前を通ると壁がくるりと回り、中に入ることができるぞ。


➡不自然な壁を探せ！


⬅隠し部屋の前に行くと、壁が回転して中に入れる。

3 帰りは崩れる床に注意！

"時間操作中和装置"を手に入れたら、壁のスイッチを押すたびに上下する"×印の床"を使ってオタカラを上まで運ぶ。あとは、近づくと崩れる床に落ちないよう注意してゴールへ！


➡床のヒビが、崩れる場所の目印だ。

BOSS 幼体に戻ったときが攻撃のチャンス！

ボスが飛ばしてくるガラクタを集め、頭から生えている触手の先端にに攻撃をヒットさせると、時の結晶がバラまかれる。これを回収して"巻戻し"を行うとボスが幼体に変化し、ダメージを与えられるようになるぞ。なお、ボスの体が赤く光ったら衝撃波が来る合図。早めに2段ジャンプを出して回避していこう。


⬅衝撃波は地表全体を襲う。タイミングよくジャンプしよう！


⬅まずは触手を狙ってガラクタで攻撃するのだ。


⬆巻戻しで小さくしたときが攻撃のチャンス。踏むだけでダメージを与えられる。

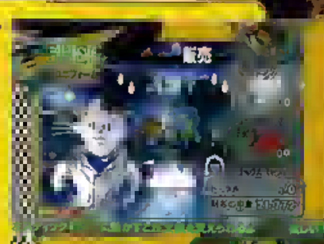
チームバトル スイーパーチームを遠くから狙い撃て！

相手となるのは、ブリンクス率いる強豪チーム。ラウンド1と同じように、BAZ-006などの強力な武器を用いて各個撃破していくのがセオリーだ。一人称視点にして、遠くからズーム狙撃するとラクに倒せるぞ。


⬅時間操作は左スティックをガチャガチャして回避しよう！

服が汚れていく～！

ゲームで遊んでいるうちに、主人公の服がどんどん汚れていくことに気がついたかな？　汚れの度合いは"洗濯指数"という数値で表示されるのだが、汚れたままでもゲーム進行に支障はない。気になる人だけ、こまめにショップで洗濯しよう。


➡ショップ内のクリーニングでユニフォームをキレイにできるぞ。

スタート&ゴール　ネコメダル　2Pモード専用ネコメダル　ブタメダル　カギ　時のカギ　スイッチ　ガーディアン像
各MISSIONのオススメルート：→MISSION 1　→MISSION 2　→MISSION 3　→MISSION 4



月刊 MONTHLY BLINX TIMES

ブリンクス通信 Vol.05

略してブリ通

『ブリンクス』とアクションゲームLOVEなページ

『ブリンクス2』発売おめでとーッ!! 実際にプレイをしたあとに連載を読み返すと、松本さんをはじめとした開発スタッフの考えていたことが、より深く理解できるかもですよ。

さて今回の対談テーマは、アクションゲームにとって欠かせない"ボス"という存在。愉快な攻撃が特徴なアートゥーン流ボス発想の極意は、『欽●ゃんの仮●大賞』にあったとか？



Omizo Presents 今月のアートゥーン

ちおう断ると、ホンモノの宮嶋さん、こんなに目つき悪くないです(笑)。

ダブルディレクターが語る アクションゲームの魂

今月のテーマ 「ボス」とは？

ボスの存在って期末テストみたいなもの

アクションゲームにおける"敵"っていうのは、連載3回目でお話したように、"やられることでプレイヤーの相手をしてあげなきゃいけない"ということ。でも、ボスっていうのはそれ自体が大きな目的なんです。アクションゲームでステージの終わりにボスがいるのがつき物なのは、強いモノ、大きいモノを打ち負かす達成感を与えるため。それでいて通常の敵とは違って、独自の攻略方法がある。それは、そのステージに登場した敵の倒しかたを踏襲したものだったり、さまざまなギミックを組み合わせたものだったりという集大成。通常のステージが学校でのふだんの授業なら、ボス面はそこで学んだことを試される"期末テスト"といったところでしょうか。

最近のゲームでは、操作を覚えるためのチュートリアルがよく用意されますけど、それの真逆に位置する存在ですね。だから、ボス戦にはゲーム本来のおもしろさが凝縮されていることが多いんです。ボスとの対戦は、ボスキャラクターと、それに付随する"ボスステージ"という特別な場所が設定されるので、ひとつの遊びとして完結できるんですよ。専用の庭で特異な攻撃や、独自の攻略方法を持たせられるから、ゲームデザイナーや企画からすれば考えやすいように感じてますね。



スタッフ内のネタ勝負がボス戦のアイデア!?

ゲームのボスを考えるときに心がけるのは、それぞれにテーマを持たせること。『ブリンクス2』で言えば、1面のボスは"デカい"、2面は"ちっちゃくなる"……といった感じですね。いわば、その"ネタ"さえしっかりしていれば、おもしろい遊びができあがると思うんですよ。

そいうった意味では、スタッフ内で企画を出し合っているときに「バカじゃないの(笑)」って思わせるくらいの変わったアイデアのほうが、採用されやすいですね。作っている過程を言葉で説明すると本当にバカっぽいんですけど、まさにネタ勝負というか(笑)。もちろん、いざアイデアをゲームにしていく段階で、プログラムやグラフィック的な理由から、実現が難しい……といった問題も出てきます。ただ、最初に生まれた"ネタ"さえしっかりしていれば、その最初の地点に立ち返って問題を解決できるものなんです。

そのネタがボスのキャラクターに合っているか、という点にも気をつけますね。巨大なモノなら巨大なモノらしい挙動、小っちゃいモノなら、チマチマ逃げ回るだろう、って。そうした部分で、ゲームの雰囲気を壊さないことも大事です。『ブリンクス2』ですか？ ちょっとおバカなテイストですね(笑)。



談・松本卓也／え・大島直人

宮嶋氏が語る 我がココロのアクションゲーム

宮嶋氏がオススメするのは、王道中の王道、ヒゲにつりズボンのあの方が主役のゲームです。

「初めて買ったゲームが『スーパーマリオブラザーズ』だったんです。小学生当時、月300円くらいだったお小遣いを貯めて、兄弟3人で出し合って。

当時はキャラクターに惹かれてプレイしていた気もしますが、いまふり返ると、難易度のつけかたがすごく適切だったから、最後まであきらめずに楽しめたように思います。あのころのアーケードゲームって理不尽に難しかったですけど、『マリオ』は最初からある程度進めて、つぎのプレイでも「もう少しがんばろう」と思わせる、くり返し遊ばせる力を持っていました。そうしたバランスの妙は、いまの仕事でも参考になってます。ステージごとのバラエティー感もすばらしいですよね」。



スーパーマリオブラザーズ
ファミリーコンピュータ
任天堂
1985年9月13日発売

ウチのブリンクス見てください!

編：原田画伯

はいはいこちらタイムスイーパー本部 っておい——ッッッ!! 初代ブリンクスの名前候補だったネコジくんならぬ、大次くんに仕立て上げられてしまったハスキー犬。妙に神妙な顔つきなのはなぜだ!?



●千葉県 オニキス

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「月刊ブリンクス通信」係
e-mail : xbox@ml.enterbrain.co.jp

アートゥーンはみ出し取材記
マスターアップ後に行った今回の取材。大きな山を越えたあとだけに、松本氏は取材が始まる直前までボーッとしっぱなしの省電力モード(笑)。それでもゲームの話になるとシャキッとするあたり、さすがプロフェッショナルです。一方の大島さんは、相変わらず複数のプロジェクトで大忙しの様子。ガンバッテー!!

このページの登場キャスト
ディレクター：大島直人 見かけはダンディなれど心は少年!?
ディレクター：松本卓也 お話好きの感覚派プログラマー。
アートディレクター：原田正道 おヒゲの敏腕デザイナー。子煩悩。
アートディレクター：大濱範子 ブリちゃんらの生みの親。紅一点。

アートゥーンってこんな会社 1999年に設立。モットーは"冒険心を持ったソフト開発"。代表作は『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』(Xbox)、『ピノビィーの大冒険』(GBA)ほか。

世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

ワーコレGARAGE(ガレージ)

今回はワーコレソフトプレゼントの当選者発表＋2本の"伝説系新作"紹介で!

What'sワーコレ

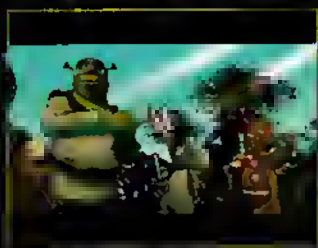
正[illegible]名称World Collection。海外Xboxゲームをセレクトし、一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容は英語のまま[illegible]説明書[illegible]

大作プレイに疲れたときにあるとうれしい今年最後の2タイトル!!

SHREK 2

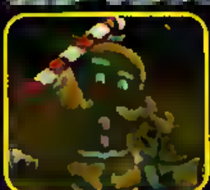
ジャンル	アクション
発売元	Activision[販売元：マイクロソフト]
開発元	Luxoflux
発売日	12月9日発売予定
価格	5040円[税込予価]
システム対応	HDTV(D2)、5.1ch
対象年齢	全年齢
プレイ人数	(本体のみ)最大4人
Xbox Live	非対応

4体のパーティーメンバーを最大4人で操れる珍道中アクション、それが『シュレック2』だ。物語上の中心は、醜悪な怪物"シュレック"と、その恋人"フィオナ姫"、そしておしゃべりロバの"ドンキー"の3体だが、各ステージにゲスト参加する、同名映画でおなじみのキャラたちもなかなかどうして魅力的。それぞれの特技なしには先に進めなくなる場面もあるので、主要キャラ同様使いこなせるようにしておこう。



↑フルCGアニメの原作のイメージを損なわない、高品質のデモが展開します。

愛すべきサブキャラたちの活躍に期待!



クッキーマン

クッキー製のボディーに不安が募るが、抜群のジャンプ力と、ブーメランのような軌道を描くキャンディーステッキ攻撃は頼もしい。水辺で特殊アイテムのピザを使うと、大変なことに。



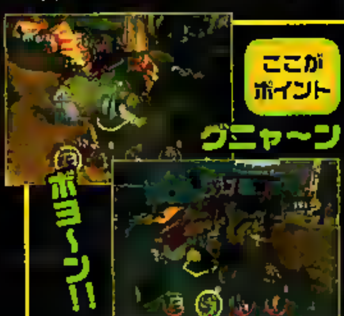
リル・レッド

遠距離の敵にはリンゴを投げつけ、接近戦ではバスケットをブン回す。愛らしい外見からは想像できない超武闘派。接近戦しかできないメインメンバーたちのサポート役として活躍するぞ。



長ぐつをはいた猫

初登場時は敵として現れる、油断できないヤツ。とはいえレイピアによる華麗な攻撃や、ほかのメンバーが移動できない不安定な足場も難なく突破できる能力は、間違いなく即戦力となる。



ここがポイント いろいろ壊しまくるのが気持ちいい!

昨今の3Dゲームは、フィールド上にあるオブジェクト類を破壊できて当たり前。『シュレック2』もそのご多分にもれていないわけだが、特徴的なのは、破壊時の感触。メルヘンタッチのグラフィックの印象どおりの"弾力感"は、一度味わったらやみつきに!?

SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

ジャンル	シューティングアクション
発売元	Vivendi Universal Games[販売元：マイクロソフト]
開発元	Argonaut Games
発売日	12月9日発売予定
価格	5040円[税込予価]
システム対応	5.1ch
対象年齢	15歳以上対象
プレイ人数	(本体のみ)最大4人
Xbox Live	DL(コンテンツダウンロード)、SC(スコアボード)

ふたりの隊員をひきつれて、世界の安全保障をおびやかすさまざまな脅威に立ち向かう一人称視点アクション。任務を遂行するには、いち戦士としての優れた戦闘技術、刻々と変化する現場の状況への対応力、そして、部下に的確な指示を下すリーダーシップなどが要求される。また、忘れてはならないのが武器のパワーアップ。ステージクリアー後に獲得できるポイントを配分して、さらなる脅威に備えるのだ。



↑扉ひとつ開けるにしても慎重な対応が求められる。この緊張感がたまりません。

こんなステージが戦場です

病　院 —HOSPITAL—

ストリートギャング団の一員によって占拠された病院内は、まさに地獄絵図。一刻も早く秩序を回復したいところだが、施設奥に続く中庭には待ち伏せ部隊が配置されているなど、状況は芳しくない。



地下鉄構内 —SUBWAY—

テロ組織が籠城する地下鉄構内では、逃げ遅れた民間人が助けを待っている。暗視ゴーグルを効果的に用い、物陰で息をひそめる敵部隊を制圧しつつ、どこかに仕掛けられた時限爆弾を発見、解体せよ。



ここがポイント 無血降伏させるのが快感!!

敵と正面きって撃ち合うよりも、根気強く警告(コンプライアンス)をくり返して投降させたほうが"いい人"っぽい。警告は"数発威嚇射撃したあと"に、"背後から忍び寄っていきなり"などの状態で発動するのが効果的。コツがつかめるとふつうの銃撃戦よりも楽しいぞ!



ワーコレプレゼント 当選者発表!

前号の当コーナーで募集したワーコレソフトプレゼントに、予想を上回る量の応募が寄せられ、担当者、困惑! しかもどの文面も熱い!! さんざん悩んだ末、何とか3人の当選者を決定したので発表します。山形県の熊井戸信也さん、茨城県の吉田秀由さん、熊本県の鈴木創さん、おめでとうございます! ソフト10本とともに、プレイした感想の書きかたの要項をお送りします(当選者の感想文は、当コーナーで掲載される予定です)。今回ハズれてしまった方も、気になるワーコレタイトルを買って遊んでみてください。……すみませんね、月並みなシメかたで。



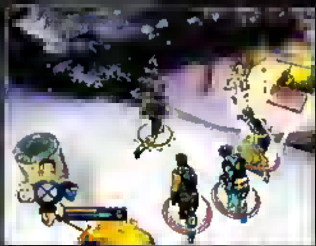
さあ、遊んでもらおうか(笑)

X-MENゲームの新たな伝説が始まる!

X-MEN LEGENDS™

ワーコレファンにはおなじみの"ウルヴァリン"など、多数の人気キャラクターが集結する「X-MEN」。その新作タイトルは、なんと掟破りのアクションRPGだ!

action
エックスメン レジェンド / アクションRPG
Activision [販売元:マイクロソフト] / Raven Software
2005年1月27日発売予定 / 5040円 [税込予価]
HDTV (D2, D4). 5.1ch / 最大4人
非対応 / 15歳以上対象
48ブロック / ―

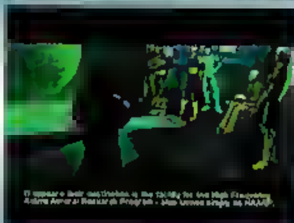


↑本作オリジナルのシナリオは、原作コミックのライターが担当。こりゃ本格的だ。

本作は、米マーヴルコミックの長寿人気マンガシリーズ「X-MEN」のキャラたちを操作して、悪の組織の魔の手から世界を守るために戦うアクションRPG。1ステージに参加させられるメンバーは4人。状況に応じて直接操作するヒーローを変更しつつ、各キャラを成長させよう。マルチプレイ時は、ふたりで2キャラずつ操作してのチームプレイが可能で、プレイ中いつでも参加・離脱できるのが魅力だ。

X-MENってどんな人たち?

X-MENとは、何らかの理由で超人的な能力を身につけたミュータントたちの総称。その存在は決して人間社会に歓迎されているわけではなく、彼らの中にはそんな人類へ敵意をむき出しにしている者も。要するに、"難儀な稜膝を抱えた人々"なのだ。







←↓原作コミックや映画でおなじみのキャラクターたちが画面狭しと動き回る! カメラアングルは3段階用意されているので、気分で使いわけていけばオーケー。

総勢15人のX-MENが大暴れ!!



➡仲間との協力攻撃もバンバン決め放題。快感です。

プレイヤーが操作できるX-MENメンバーは、オリジナルから最新メンバーを含めて15人(ゲーム開始時は数人のみ)。それぞれ特徴的な攻撃スタイルや"Xパワー"を持っているので、原作ファンはもちろん、純粋なアクションゲームファンも、いろいろなプレイスタイルを試行錯誤できるのがうれしい。

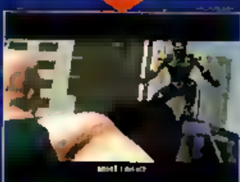
担当ライター戸塚伎一の 要はこういう話なんでしょ?

担当ライターのか細い英語知識で、本作ストーリーモードのオープニングデモの内容をどこまで把握できるか? 森山PM、採点よろしく願います!



①ミュータントは世間の嫌われ者

冒頭、ニュース映像風に、警察に追い詰められて大暴れする人たちの姿が。彼らはたぶんミュータントで、しかも発覚したい、確保されてしまう模様。そしてまた、アメリカのとある都市で、ひとりの少女が連行されていく。「私、ミュータントじゃない!」と叫ぶ少女に、野次馬の反応は、とても冷たい。



②X-MENどうしも仲がよくないらしい

そんな彼女を救ったのは、連行する警官のひとりに変装していた女X-MENと、やたら巨漢なX-MEN。同じ境遇の仲間に情けをかけてるにしてはガラ悪いなーと思っていたら、我らが(?)ウルヴァリンが登場し、彼らに襲い掛かる。ウルヴァリンの敵ということは……ヤツらは悪のミュータントか!



③とりあえず助けに行かないとね

そんなこんなしているうちに、パニクった少女の体が発火。これが彼女のXパワーのようだ。周囲の地形を激変させた末に気を失った彼女を悠々と連れ去る、悪いX-MENたち。ちょっともたついていたウルヴァリンだが、あわてて彼らを追跡しはじめるのだった……って、こんな感じでどうですか?

マイクロソフト ワーコレ担当 森山PMの採点

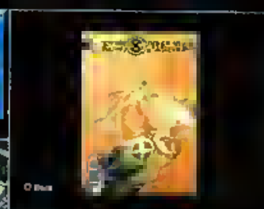
ミュータントが忌み嫌われていること、MystiqueとBlobが悪者だということ、Allisonがさらわれたということの3つがわかっていれば問題なし。でもX-MENとミュータントは同意語ではありませぬ。ある意味そこが肝心。 **70点**

RPGだから… かなり自由な成長カスタマイズが可能!

各キャラクターは、戦闘参加時に得たボーナスポイントを各能力に割りふったり、補助アイテムを装備することで強くたくましくなっていく。特定の条件を満たすことでコスチューム変更もできるのがニクい!

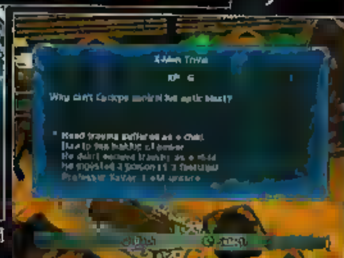


ファン冥利に尽きる要素も盛りだくさん!!



↓X-MEN版トリビア・クイズもあったりして。





↑➡X-MENの本部では、メンバーたちの日常が垣間見られる会話を楽しめる。もちろん、英語だけどね。

その拳でリングに新たな"伝説"を刻み込め!

ROCKY LEGENDS

2002年に海外で発売されたボクシングゲーム『ロッキー』の続編が、ワーコレタイトルとなって日本上陸！　プレイまえは生タマゴの一気呑みを忘れずに!!（冗談）

S sport

ロッキー：レジェンド	スポーツ（ボクシング）
Ubisoft［販売元：マイクロソフト］	Venom
2006年1月27日発売予定	5040円［税込予価］
HDTV（D2）、5.1ch	1～2人
非対応	15歳以上対象
8ブロック	——


⬆超有名なテーマ曲をバックに、魂の乗ったパンチを打つべし！　打つべし!!

ハリウッド俳優シルベスター・スタローーンの出世作にして、不朽の熱血スポーツ映画である『ロッキー』。本作は、その映画シリーズをテーマにしたボクシングゲームだ。映画でおなじみの40を越えるキャラクターどうしで対戦できるだけでなく、ストーリーに沿って栄光のステップを駆け上がる"キャリアモード"や、キャラクターの能力をアップできる"トレーニングモード"なども用意。遊びかたはいろいろだ。

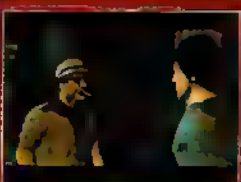
"イタリアの種馬"の生いたち

主人公ロッキー・バルボアは、フィラデルフィアのスラム街で暮らす、うだつの上がらない4回戦ボクサー。そんな彼がふとしたきっかけで大ハッスルするシリーズ第1弾は、男なら一度は観るべき作品。めちゃくちゃにテンションが上がります！



担当ライター戸塚伎一の　要はこういう話なんでしょ？

キャリアモードで選択できるのはロッキー、アポロ、クラバー、ドラコの4人。それぞれの最初のストーリーデモで話のノリを想像してみました。



【ロッキー編】

スタート時のロッキーは、スラム街でくすぶる無名ボクサー。トレーナーの老人・ミッキーが持ってきたつぎのカードは、ストリートファイトまがいの野良試合（たぶん）。とりあえずボクシングができりゃいいやってことで、ふたつ返事でオーケーする、イタリアン・スタリオンだった……。



【アポロ編】

ロッキーと戦うまえのアポロは、それはもう絶頂期もいいとこ。その栄光を伝える映像がモノクロで始まるあたり、いかにも"一時代まえのスター"といった感じだ。そんなモノクロ映像に徐々に色がついていき、そのまま第一試合になだれ込む、という構成はカッコよくもあり、物悲しくもあり。



【ドラコ編】

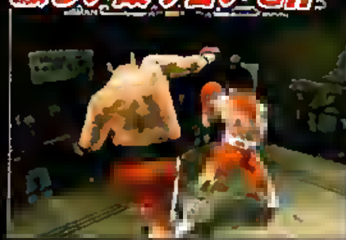
クラバーはすっ飛ばして、映画『4』強敵・ドラコのプレストーリー。極寒の大地・ロシアのとある軍事演習場に設営されたリングで、各部隊の精鋭兵士どうしが腕比べ。身体にいろんなものを投与されて鋼の肉体を得たドラコ（これは映画情報）は、上官の命じるまま相手兵士をボッコボコにするのでした。

マイクロソフト ワーコレ担当 森山PMの 採点

ロッキー編に出てくるのはMickeyじゃなくてPolly。翌日の賭け試合を応援してくれます。Apolloのモノクロは鮮烈なデビューの様子。それぞれかなり映画からの知識で補完してますが、精度はいまひとつ。Clubberすっ飛ばしてるしね。

60点

シンプル操作で激しい殴り合いを!!





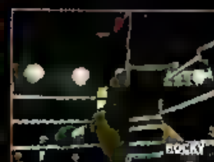
⬅⬆残り体力が少なくなると、ガードが甘くなるぶん、一時的にパンチスピードがアップするなど、"ロッキー魂"は満点といえる。

ノックアウトシーンの演出がキモちよすぎます!!

相手をダウンさせると、その衝撃がダイレクトに伝わる画面エフェクトがかかる。それにも増してすごいのは、やられた選手のリアクション。血と汗を飛び散らせながら苦悶する表情の壮絶さは"ブサイク顔"ファン、必見。



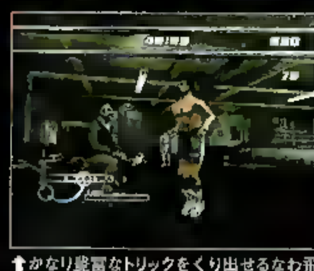




トレーニングでみるみる強くなる!!

連打やタイミング勝負といったミニゲーム形式の各種トレーニングを行えば、種目に対応したステータスが上昇。キャリアモードでは、選択キャラに特化した特別メニューもプレイ可能だ。


⬆指定されたパンチをすばやく放っていくスパーリングは、動体視力が命となる。


⬆かなり豊富なトリックをくり出せるなわ飛び。プレイ中は一切見ているヒマなし。



⬆左右の打ちわけと一定速度のボタン連打が要求されるパンチングボールでの訓練。


⬆脚力を鍛えるトレーニングでは、ボタンの長押しと、放すタイミングが重要になるぞ。



海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

海外ゲームMANIAX

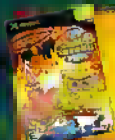
Vol.26

クリスマスは海外で過ごしたい！ でもそんなの夢のまた夢！ という貴方も部屋にいながらにして異国気分が味わえるコーナーです。

海外タイトル新着情報

今回はラブリーなキャラクターが登場するハートフルゲーム特集。殺伐としたゲームで心がすさんだときは、トボけた表情のスポンジ・ボブやちょっとクドい女の子たちを眺めてみよう。最初は微妙に感じるかもしれないけど、見慣れるとこれがじつに癒されるんです。ホントだよ！

そのほかの新作タイトル(10月19日現在)
●Atari Anthology (発売元：Atari　開発元：Digital Eclipse)
●Call of Duty: Finest Hour (発売元：Activision　開発元：Spark Unlimited)
●Crash 'N' Burn (発売元：Eidos Interactive　開発元：Climax)
●Need for Speed Underground 2 (発売・開発：Electronic Arts)
●Tom Clancy's Ghost Recon 2 (発売元：Ubisoft　開発元：Red Storm Ent.)



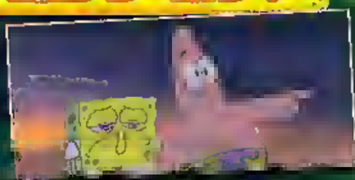
スポンジボブ スクウェアパンツ ザ ムービー

SpongeBob SquarePants: The Movie

発売：THQ　開発：Heavy Iron Studios　北米版

みんな大好きスポンジ・ボブ！

アメリカで老若男女に幅広い人気を持つナンセンスコメディーアニメ"スポンジ・ボブ"。その最新映画版をいち早くアクションゲーム化！ ボブとその親友であるパトリックを操り、盗まれたネプチューン王の王冠を取り戻す冒険に旅立つのだ。



↑主人公のボブ(左)とパトリック(右)。操作キャラはステージごとに変わる。



←カラテ・スピンやスポンジ・ボールなど攻撃法もさまざま。



←鉄アレイを一定数集めると、体力や攻撃力を増やせるぞ。

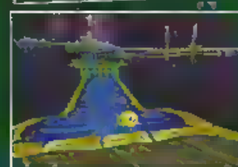
クルマに乗ったり転がったり多彩なステージが魅力的！

軽快なジャンプアクションを基本に、カードライブを楽しんだり、ボートで疾走したりとステージごとに多彩なアクションが登場。ボブたちの愉快なリアクションも見どころだ。





←険しい地形をジャンプで突破していく。



←転がってゴールを目指す、一風変わったステージも登場。

おまけ要素もありまっせ～

ゲーム中で宝箱をゲットすると、ボブのイラストやサウンドモード、トレイラームービーなど、さまざまなボーナスコンテンツが見られるのだ。ニコロデオンファンは必見!?

→ボブの百面相など、貴重(？)なイラストも閲覧可能です。





レジャースーツ ラリー　マグナ カム ローディ

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

発売：Vivendi Universal Games　開発：High Voltage Soft.　リージョンフリー

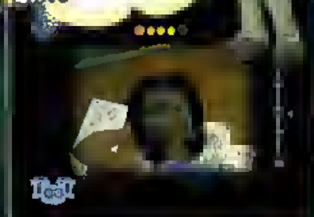
往年の恋愛コメディーが10年の時を越えて復活！

その昔、海外でヒットした"レジャースーツラリー"シリーズ最新作。うだつのあがらない学生ラリーとなり、女の子と仲よくなってニャンニャンすることが目的なのだ！





←ミニゲームを成功させると、女の子の好感度が上昇する。

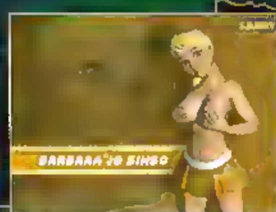


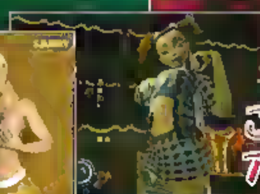
↑写真撮影など、ミニゲーム自体がセクシーなのだ。いや、たまりませんなあ。

お色気要素満載でございます！

オーストラリアで発売禁止になったほど、直接的なお色気表現が満載の本作。とりあえず、じっくり眺めて堪能してくだされ。







こ、ここまでアリですか!?



→大事なところは隠れてる。これくらいがちょうどいい!?



緊急企画

いまアメリカで静かなブーム(?) ベトナム戦争ものを特集してみる！

ベトナム戦争を題材にしたゲームが海外で立て続けに登場している。これはアヤシイと調べてみたら、なんと来年は終結30周年だそうだ。ちなみにベトナム戦争とは、1960年代から1975年4月まで続いた南ベトナム対北ベトナムの紛争を指す。紛争はゲームの中だけで十分！ という願いも込めつつ、これらをドドンと紹介！

Men of Valor　メン オブ ヴェラー　発売：Vivendi Universal Games



↑➡東南アジアの雰囲気がかなり出てます。

史実に基づいたシナリオが特徴

『メダル オブ オナー：アライド アサルト』で脚光をあびた2015が開発を担当。1960年代のベトナム戦争時に実際に起きた出来事を忠実に再現したシナリオが魅力だ。分割画面による協力プレイに対応。Xbox Liveでは多彩なルールで対戦も楽しめる。

Conflict: Vietnam　コンフリクト：ベトナム　発売：Global Star



↑➡仲間と協力して、敵地で生き抜けるか？

戦い抜いた男は成長するのだ

『Conflict』シリーズ最新作の3人称視点アクション。敵地で孤立した米兵4人がベトコンとの孤独な戦いをくり広げる。各兵士が有している特殊スキルは、ミッションクリアーごとに成長させることが可能。育てるおもしろさも味わえるというわけ。

Vietcong: Purple Haze　ベトコン：パープルヘイズ　発売：Gathering



↑➡北ベトナムの奥地で、し烈な戦いが始まる。

60年代のロック魂を感じろ！

小隊ベースのFPSで、隊員に簡単な指示を出しながら19のミッションを戦い抜く。Xbox Live対応で、最大10人の対戦プレイも可能。サブタイトルからもわかるように、伝説のロックスター、ジミ・ヘンドリックスの曲が流れるのが最大の特徴？

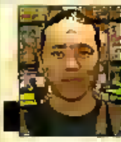
ShellShock: Nam '67　シェルショック：ナム'67　発売：Eidos Interactive



↑➡残酷非道で、泥臭い戦場の模様が描かれる。

戦争、カッコ悪い

1967年当時のベトナム戦争を題材とした3人称視点アクション。コマンドを正確に入力しないとブービートラップを解除できないなど、銃撃戦以外の要素もアリ。とにかく残虐表現が激しく、"戦争の悲惨さ"を体感できるという点ではナンバー1といえる。



メッセサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか？

『Burnout 3：Takedown』が根強く売れています。『Men of Valor』も出ていますね。『DOAU』と『Halo 2』は両方とも日本語版より早く入荷したため、一瞬で売り切れるほどの猛烈な人気でした。11月は後半に『Tom Clancy's Ghost Recon 2』も控えているので楽しみです。最近、海外で増えてきたお色気ゲームですが、カオス館でもこの系統に少し力を入れていく予定なのでお楽しみに。周辺機器では、パソコンのPS/2規格用のマウスとキーボードを接続できるアダプターを入荷予定です。これで少しでもFPSが遊びやすくなればいいですよね。　（11／17取材）



↑グラフィックエンジンが一新された『Tom Clancy's Ghost Recon 2』。

Xboxほか海外ゲームの宝庫！
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

メーカープロファイル　シエラ Sierra

1980年にKen WilliamsがOn-Line Systemsを設立、世界初のグラフィックつきアドベンチャーゲーム『Mystery House』を発売。1982年にSierra On-Lineへと改名、その後も『Leisure Suit Larry』シリーズなどの人気アドベンチャーをつぎつぎと開発し、トップメーカーへと躍り出る。1998年Vivendi傘下のHavasに買収され、今年6月、Vivendiが経営効率上昇のためSierraを解体、その歴史に幕を下ろす。今後はブランド名のみが残るようだ。代表作は多数あるが、もっとも有名なものは最近リリースされた『Half-Life2』だろう。



➡映像がモノすごい『Half-Life2』。

海外ゲーム投稿団

●先月紹介した『モータルコンバット：ディセプション』、そろそろワーコレで出すべきじゃないですか？　（神奈川県　元気娘）

●『Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus』を移植希望！　キャラクターの色がXboxと同じなので、注目されるハズ！　（長野県　江戸紐）



栃木県　闇色コヨーテ

➡シュレックは、この濃ゆ〜い表情にも人気の秘密がある……のか？

ご注意！ 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが、公式にはその動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！　すべて自己責任でお願いいたします。

ライアンのアメリカとクリスマス



Ryan Payton

アメリカにおいて、クリスマスは最大の休日であり、テレビゲーム産業にとってもっとも重要な時期である。12月のほとんどはクリスマス休暇となる。お店にはクリスマスの音楽があふれ、クリスマスプレゼント買う人たちでごった返す。七面鳥、ポテト、甘いクッキーの香りがしてくる。僕が一年でいちばん好きな時期だ！

多くのアメリカの子供と同じように、僕にとってもクリスマスの朝は、一年でもっともわくわくする瞬間だった。サンタはどんなテレビゲームを持ってきてくれるのか考えて、イブは眠れなかった。いつも新しいゲームをしてクリスマスの朝を過ごした。今年は『ヘイロー2』が人気のあるプレゼントとなり、クリスマスツリーの下に置かれるだろう。でも、宗教的なことを理由に『ヘイロー2』を買い控える親も多いかもしれない。アメリカ人の約半分がクリスチャンで、クリスマスはクリスチャンの休日なのである。サンタ（僕の両親）はいつも平和を祝うために、クリスマスプレゼントには暴力要素のないゲームをプレゼントしてくれた。おそらく両親は、クリスマスの朝に僕が『バイオハザード』に出てくるゾンビを倒しているのを見たくなかったのだろう。

今年のクリスマスには、同じようなことが多くのアメリカの家庭で起きてしまうのではないかと思う。静かなクリスマスの夜、多くの親は自分の子供がマスターチーフとなってショットガンを撃つ姿より、同じXboxの『スター・ウォーズ：ナイツ オブ ザ オールド リパブリックII』の世界で冒険する姿を見ているほうがいいと考えるかもしれない。

米シアトル生まれ。日本在住のフリーライター。ちなみに僕は故郷に帰ってクリスマスを過ごし、アメリカ人の生活をしてくる。七面鳥を食べ、アメフトを見て、『ヘイロー2』で遊ぶのだ〜。

投稿募集！ 海外ゲームへの思い入れを大募集！　熱血イラスト・はじめての海外ゲーム（思い出）・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！　採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

12月号「X2VGA+」プレゼント当選者発表！ 当選者は、伊藤様司（三重県）、塩田洋二郎（大阪府）、奈須野鴎（神奈川県）の3名です（敬称略）。多数のご応募ありがとうございました。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第9回

『Halo 2(ヘイロー2)』で役立つ英会話も2回目。世界中のファンといっしょに対戦できる本作で、英語の腕を磨いてみてはいかが?



講師紹介/Xbox事業本部・ゲームコンテンツグループ、アソシエイトアカウントマネージャ、2～16歳まで日本に滞在しており、日米語に堪能。

今月のタイトル 『Halo 2(ヘイロー2)』その2

ウィリアム:さあっ、今日も元気に英語の勉強をがんばろう! って、どうしたの、そんなに疲れた顔をして?

生徒:はい、『Halo 2(ヘイロー2)』のXbox Live対戦で、寝不足気味で。

ウィリアム:英語のほうはどう?

生徒:はは。ゲームプレイと同じく苦戦気味です(笑)。このあいだ教わったように、チーム戦を中心にして遊んでいるのですが、なかなか話しかけられなくて……。なにしろ、まわりがほとんど海外のプレイヤーばかりなので、どうしても怖気づいちゃうんです。

ウィリアム:『Halo 2(ヘイロー2)』は世界でいっしょに対戦しているので、どうしても日本人のプレイヤーの比率は少なくなってしまうんだよね～。

生徒:そこで話しかけてこそのコミュニケーションなんでしょうけれど。

ウィリアム:一度仲よくなってしまうと、豊かな世界が広がるんだろうけどねぇ～。いっそのこと、海外の人が作っているクランに入って、いろいろと教えてもらうというのも手かも!

生徒:でも、前回教わった「I'll drive the Warthog. Everyone hop in!」って言ったら、何気に乗り込んでくれた人がいて、すごいうれしかった(笑)。

ウィリアム:倒しあいのなかにも癒しもあり……という感じだね(笑)。では、今回もチーム戦を中心に使える英語を見ていくことにしようか!



←世界規模で対戦が楽しめる『Halo 2(ヘイロー2)』!

おしえて!ベイカン先生

Do you mind if I switch with my friend here?

Ⓟドゥ ユー マインド イフ アイ スウィッチ ウィズ マイ フレンド ヒア?
Ⓜいっしょにいる友だちと代わってもいいですか?

埼玉県のT.Yさんからの質問。友だちといっしょにXbox Liveに接続していると、たまには交替して遊んでみたい……というのはよくあること。黙ってプレイヤーが代わるのはマナー違反なので、ここは上記のようなフレーズを使って確認を取ろう。「He's a better player than I.」(Ⓟ「ヒーズ ア ベター プレイヤー ザン アイ」Ⓜ彼は僕より上手ですよ」)などという言葉を添えると、相手のやる気も上がるかもね。

例文集

Can I join your clan?

Ⓟキャンナイ ジョイン ユア クラン?
Ⓜあなたのクランに入れてくれませんか?

海外の人と仲よくなるには、海外の人の作ったクランに入るのがいちばんの近道。一度フレンドになっておいて、音声メッセージなどを送るのもいいだろう。

I'll keep on eye on the back end.

Ⓟアイル キープ アンナァイ オンザ バックエンド。
Ⓜぼくが後ろを警戒するよ。

チーム戦で大切なのは、やはり役割分担。打って出たくなるのが人情というものだが、裏方に徹するのもときには必要。増した信頼感は豊かな会話にも直結!?

The flag is drapped on the left side af the building. I need someone there to guord it!

Ⓟザ フラグ イズ ドロップトオンザ レフトサイド オヴ ザ ビルディング、アイ ニード サムワン ゼア トゥー ガーディット。
Ⓜ旗は建物の左側に落とされたぞ。敵にもっていかれないよう誰か守りに行ってくれ!

旗を持ち出した敵が倒れた場合、旗は一定時間、敵が倒れた場所にとどまり続ける。それ以上もっていかれないように、味方で団結して敵の接近を防ぐときに。

Okoy, this is our lost chance. Let's get the Flog!

Ⓟオウケイ、ディス イズ アワ ラスト チャンス。レッツ ゲット ザ フラッグ!
Ⓜこれが最後のチャンスだ! 旗を取りに行こうぜ!

チーム戦もいよいよ佳境。ここが勝負の分かれ目、ここで旗を取れば……というときに、味方を奮い立たせる言葉。「Let's go, Let's go, Let's go!」なども有効。

We gotta' ace this round. Let's go!

Ⓟウィー ガッタ エース ディス ラウンド。レッツ ゴー!
Ⓜこのラウンドでキメようぜ!

これもそのまえのフレーズと同じく、味方を鼓舞する言葉だ。'ace it (決める)'はいろいろなことに応用できる言葉なので、覚えておくとなにかと便利だ。



Ⓟは発音(pronunciation)、Ⓜは意味(meaning)の略です。

短期集中連載 Xbox Liveで使えるハングル講座 最終回!

世界中でもっともオンラインゲームが盛んな国のひとつと言われている韓国。家庭用ゲーム機はまだまだこれから……という感じらしいけど、『Halo 2(ヘイロー2)』などはかなりの人気ぶりのよう。Xboxだと北米タイトルなども流通しているようなので、ワーコレのオンラインタイトルなどでもいっしょにプレイできる機会は多いかも。さて、短期集中連載でお届けしてきた'Xbox Liveで使えるハングル講座'も今回が最終回。これまで紹介してきたのは、ほんの初歩的なフレーズだけど、これをきっかけにハングルへの造詣をさらに深めてくれるとうれしい限り。それにしても、世界的規模で交流できるXbox Liveってステキだよね!



キム・ヘギョン:日本語とハングルを自由自在に操る才媛。しかして、真の姿はバンダイソフトウエアの広報さん。『Brave Knight』の韓国版のローカライズにも尽力したのだ。

例文集

한번 더 해요

Ⓟハンボン ドヘヨ Ⓜもう一回遊びましょう

ここで紹介しているのは、ちょっと親しくなった場合の誘いかたで、甘えたニュアンスがある。[illegible]「[illegible](ハンボン ドハジョ)」と言うのがいいだろう。

오늘은 그럼 이만…

Ⓟオヌルン グロム イマン…… Ⓜ今日はこれで終わります

夜も更けてきたし、心残りではあるけれど、そろそろXbox Liveをやめようかな、というときのフレーズ。最後は気持ちよく終えよう。終わりよければすべてよし……を合言葉に。

프랜드 리퀘스트 보내도 될까요?

Ⓟフレンドリクエスト ボネド デルカヨ? Ⓜフレンドリクエストを送ってもいいですか?

Xbox Liveでゲームを遊んで親しくなったら、フレンドリクエストを送りたくなるのは世界共通の人情というもの。どんどん友だちを増やして、オンラインの世界を広げよう!

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集

このコーナーでは、ベイカン先生に教えてほしい英語のフレーズや単語、文化の違いなどを引き続き募集中。採用させてもらった方には、お好きなXboxソフトをプレゼントします。はがきに、①住所、②氏名(誌面掲載時のペンネームも)、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズなど、⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113のあて先で「おしえてベイカン先生」係まで。

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、ふと。～
••● Vol.9 ●••

今月は、アンケートハガキをもとに読者からのさまざまなギモンにお答えするコーナー第2弾としてみました！

月号で言えばもう2005年なわけだが、本号が発売されている時期はまさに師走の12月。『アウトラン2』の発売延期は残念だが、それでも『ガングリフォン アライドストライク』や『メタルウルフカオス』といったロボットアクションなどは，個人的には非常に楽しみだ。

さて、11月は『DEAD OR ALIVE Ultimate』や『Halo 2』が発売されて大いに盛り上がった。アンケートハガキやインターネットの掲示板などを観ても、この2タイトルの話題で持ちきり。発売初週は『DOAU』が約5万本、『Halo 2』が約3万本と今年のXboxタイトルではトップクラスの販売本数なわけで，そりゃ話題にならないほうがおかしい。この勢いがうまく続けは、Xboxもさらに活気づくと思うのだが、どうなるか……。

というわけで、今回は10月号に引き続き，アンケートハガキに答えちゃおうコーナーといきますか。

●新作ゲームレビューが3本だけっていうのは、いかがなものかと……。北海道は本の発売が遅いのですが、どうにかなりませんか？（北海道　レイゲンさん）

編集部が締切をぶっちぎっているから納品が遅れてしまい，それで地域によっては発売が遅くなっている……など、ということではなく，流通の都合上すべての月刊誌は一部地域で発売が数日遅れるとのこと。もちろん，出版業界としてこれでいいと思っているわけではなく、少しずつではあるが改善されているのだ。じゃあ来月からすぐに！というわけにはいかないのだが、将来的には日本全国同時に発売できるような仕組みを業界全体で模索しているところ。気長に待っていてほしい。

それでも待てない、というのであれば，インターネットの本屋さん"イーエスブックス"（http://www.esbooks.co.jp/）にて、ファミ通Xbox定期購読を利用するといい。一部地域を除いて発売日到着を保障している。詳しくはP.113を読んでほしい。

●非常に困っていることがあります。それは，『GTAダブルパック』や『ファントムダスト』などプレイしたいソフトがどのお店にもないのです。自宅にはパソコンがないので，ネット通販で買うこともできません。どうにかならないでしょうか……。（東京都　オムセットさん）

●ファミ通Xboxで，Xboxソフトを取り扱う販売店増加計画をやってください。近所の店では，中古か古いタイトルしか扱っていないのです。予約しても入荷しないソフトまである始末。（福岡県　チーズ味さん）

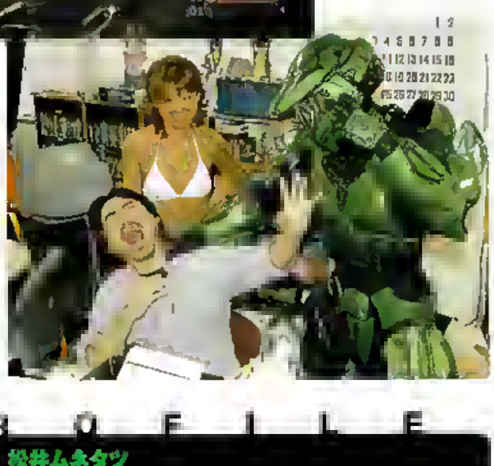
ネット通販なら比較的確実に入手できるのだが、Xboxユーザー全員がネット環境を持っているとは限らないしね。マイクロソフトは「Xboxユーザーはみんなネットしてるんでしょ？」と思っているフシがあるのだが決してそうではなく，非ネットユーザーもたくさんいるし，そういうユーザーのことをもっと考えてほしいと思う。リリース情報を誌面で掲載するときも「詳しくは公式サイトを観てください，という文面でお願いします」なんて言われることがあるのだが、ネット接続できないユーザーはどうしたらいいのか？

で、どうしたら購入できるのか……という件だが、何らかの解決方法はないのか，ファミ通Xboxでも真剣にその方法を考えている。予約しようと思っても"断られる"という現実があるので、なかなか厳しいのだが，少しでも誌面で何らかの手伝いができないか模索中だ。これは今冬中には何らかの記事（？）を始めたいと思っている。

アンケートハガキから、皆さまのおたよりにお答えします！ PART.2



←編集部ではXbox Live対応ゲームが大ブレイク中。なかでも『Halo 2』は週刊ファミ通編集部なども巻き込んで連日「ちょっとだけやろうよ」と遊び……いや、仕事と称して対戦しまくり。仕事に支障のない程度にな(笑)。



➡P.106で紹介しきれなかった『Halo 2』マスターチーフ写真。じつはちょっと怖かった(涙)。ちなみに，マスターチーフの中の人は，スーツアクターさんだそうで。どうりでキメポーズがサマになってると思ったよ。

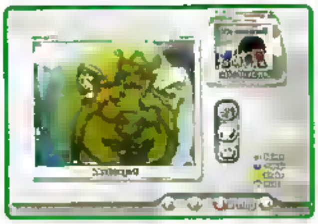
PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

『Halo 2』をより快適にプレイするために，ワイヤレスサラウンドヘッドホンを導入。ぐはっ，迫力が段違い！　ゲームの腕前も数段アップしたかも？（それはない）　本誌編集長。

[今月の一枚！]



「Xboxビデオチャット」でマイクロソフトと打合せしてみた。いやぁ，便利かも。MS「『ブリンクス2』画像を送りますね」編「ありがとうございます！」美味！

●このあいだ学校でXboxの話をしてたら，返ってきた言葉が「Xboxっておもしろいソフトがないんだろ」でした。みんなそう思っているようです。（徳島県 R.Oさん）

「そんなことないぞ！」とちゃんと言い返したかな？　Xboxにあるさまざまなタイトルを遊ばせてあげれば、そんな偏見もなくなると思うんだけど……。『Halo 2』のマルチプレイを遊べば，たいていのゲーマーは「やベー！　めちゃくちゃおもしろい！」と感じてくれるんじゃないのかな？

●ファミ通はファミコン時代より愛読しています。Xbox購入に際してPS2を売りました。Xboxは、それくらいよいハードだと思っています。だからこそ，月刊のままでいいですからずっと読み続けたいので，がんばってよい雑誌を作ってください！（宮城県　K.Yさん）

ありがとうございます！　ホントは月刊と言わず，隔週ぐらいでもいいんじゃないかと思っているのですが（ホントか？）、当面は月刊で続くんじゃないかな。もちろん、意地でも絶対に"休刊"はしません！　ダイジョウブですっ!!

●年末のXboxに期待しているユーザーが、意外に多く、ちょっと驚きました。自分自身はけっこう冷めた目で見ているのですが（失礼），よいソフトがいまさらながらにそろってきたことはうれしいです。（静岡県　K.Sさん）

いやもう、ホントに"いまさらながら"って感じは確かにするよね。これが去年だったら，累計販売台数の増加にけっこう貢献できたんじゃないかなあ，と思ったりもするのだ……。11月だと『DOAU』発売週こそ「かすみちゃんブルー」効果もあって5000台以上売れたけど，翌週の『Halo 2』発売週は780台。2004年1月から11月の合計をはじき出しても2万台程度だ。国内300万台が遥か彼方に思えてきた。いや、次世代機では達成しそうな気がするぞ。なぜなら（略）。

といったところで今月はおしまい。ホントはすっごく書きたいネタがあるのだが，諸事情により"今号では"まだ書けない。情報がオープンになったらあらためて。

もうヒトコト！
62ページでも触れているが，『アウトラン2』の発売延期はちょっと残念だった。延期発表直後はネット掲示板などでは「海外版にない追加要素が大幅に増える？」など，さまざまなウワサが流れた。具体的な理由が語られないままなのもアレなので，早速セガにコメントをもらうことに。理由は記事内に書いてあるとおり，国内向けの調整に時間がかかった，ということ。キチンと日本向けに再調整しているそうなので，楽しみにしたいところだね。

シュミコラム パイオニア社の視聴ルームにて『Halo 2』をプレイ。そこにあったプラズマテレビのキレイなこと！　デジタル三種の神器のうち，薄型テレビだけまだ買ってないんだよな。37型あたりを狙っているのだが、このサイズだとギリギリでプラズマがある。液晶だとどうしても残像が気になりそうなので，基本プラズマで検討しているのだが。どうしよう？

Xboxを愛する
ファンのためのページ!

Xbox コミュニティーライフ

Vol.4

Xboxを愛するすべてのユーザーに贈る愛のコーナー。Xbox交流の輪をどんどん広げちゃおう! 今回は、グラビアアイドルの山本早織さんがXbox ビデオチャットにトライするぞ。

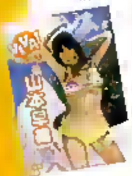


山本早織さん プロフィール

かわいい笑顔で世の男性を虜にするグラビアアイドル。ただいま人気グングン上昇中で、いままでに7枚ものDVDをリリース。最近19歳になったばかり。

最新DVDを3名にプレゼント!

奇しくもXbox ビデオチャットと同じ、11月25日に発売された山本早織さんの最新DVD"VIVA! そら。真っさお。"を3名にプレゼント! 希望者は官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、以下あて先まで。締切は12月25日(土)当日消印有効です。



あて先はコチラ 〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「山本早織さん DVDプレゼント」係

人気グラビアアイドルの山本早織さんが読者とXbox ビデオチャットを満喫したぞ!

記念すべきこのコーナーの連載1回目(本誌10月号)で実施した、アイドル軍団とのフットサル対決。激戦のすえに、我らがファミ通Xboxフットサルチームが勝利したのはすでに報告済みだが、そのときに読者プレゼントとして提供した、アイドルとのXbox Live対戦がついに実現することになった! 厳選なる抽選の結果、見事権利を手中にしたのは、3名のXbox ユーザーたち。Xbox ビデオチャットでアイドルとのひとときを楽しんだあとで、『Top Spin』をプレイするという、なんともうらやましいシチュエーションとなった。

そんなドキドキ気分のなか、今回の企画のために来てくれたのは、グラビアアイドルの山本早織さん! 最近はテレビへの出演もかなり増えて、人気も急上昇中の注目株だ。「ゲームはあまり遊ぶ機会がないんです」という山本さんだが、Xbox ビデオチャットは気になったようで、ひとつひとつの機能を楽しそうに試していた。なかでもボイスエフェクトとミラーモードはかなり気に入ったみたいで、「おもしろいですね～」を連発していたのだ。Xbox ビデオチャットに関しては、「ゲーム機で会話ができるなんて不思議。音声もよく聞き取れるし、いろんなことに使えそう」と関心することしきりだった。



↑Xbox ビデオチャットでユーザーの方と会話をする早織ちゃん。丁寧にビデオチャットの機能を説明してあげていたのだ。

ユーザーとの会話も弾むビデオチャットを堪能!

さて、いよいよ幸運なユーザーとのXbox ビデオチャットがスタート! 初めは微妙に緊張気味のようだったユーザーの方も、早織さんの明るい話し振りに心がほぐれてきたのか、徐々ににこやかになっていく。これもXbox ビデオチャット&山本早織さんの魔力か!? 顔をつき合わせての会話ということで、親密度も急速に深まっていくようだ。カワイイ女の子とXbox ビデオチャットは相性がいいのだということを改めて実感! そうしてしばし会話を楽しんだあとは、いよいよ『Top Spin』をプレイ。『Top Spin』には初めて触るという早織さんは、最初は操作に慣れずにとまどっていたようだったけれど、コツをつかんでくると徐々にスーパーサーブを連発! カンのいいところを見せつける。そして、なんと最後の3人目のユーザーの方との対戦のときは、見事勝利を収めてしまったのだ。『Top Spin』で遊んでいるときの早織さんは、本当に楽しそうだったぞ。

こうして楽しいひとときは、あっという間に終了。Xbox ビデオチャットの楽しさを改めて実感してしまった取材陣だった。

ビデオチャット本当に楽し～い!!





→当日は、Xboxビデオチャットと『Top Spin』を楽しんでくれた早織さん。魅力的な笑顔が全開だったぞ。

マスターチーフ&相坂真菜子さんがファミ通Xbox編集部に襲来!!

Xbox期待の『Halo 2(ヘイロー2)』の発売日を間近に控えたある日の編集部――。
エンドウ:へ、編集長たいへんです!!
編集長:どうしたんだね、エンドウくん?
エ:マ、マスターチーフが編集部にやって来たんです!! すぐそこに来ています～!!
編:何を言っているんだ。いくらキミが好きだからって、寝言を言ってはいかん。現実とゲームの区別をつけたまえ。
エ:い、いえ、本当なんです!! う、うわ～!!
(エンドウがチーフに叩きのめされた)
編:な、なんと!! 本当にマスターチーフが!!
チーフ:地球を救うために『Halo 2(ヘイロー2)』をファミ通Xboxで紹介するのだ!!
編:は、はい!!
かくして、本誌で18ページの総力特集が組まれることになったのだった……。
地球を救え、マスターチーフ。(終)



←編集部にやって来たマスターチーフは編集部に泥の山を築いた。

チーフ、地球を救え!



←最後は、ファミ通Xboxと恒例の記念撮影。

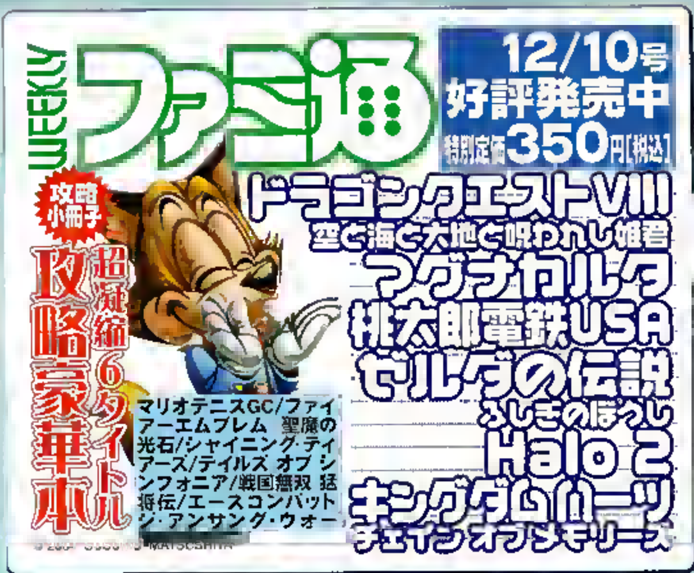


『ブリンクス2』完成&発売記念! 特製焼き菓子が編集部に届きました!!

祝!! 大ヒット祈願!!

11月18日――いつものようにのほほ～んとしていた編集部に1個の小包が届いた。中身を見ると、それは『ブリンクス2』特製焼き菓子! 同作の完成&発売を記念して、マイクロソフトが制作したものなのだ! あまりのかわいさに「読者プレゼントに」と思ったものの、食べ物はNGらしいので、残念ながら断念。せめて写真だけでも掲載するので、そのかわいさの一端だけでも感じてね。撮影後食べた焼き菓子はおいしかったです♥

ファミ通Xbox11月号 読者プレゼント当選者発表
①『Top Spin』ゲームソフト:新潟県/片野誠 愛知県/鈴木南登 徳島県/河原弘樹 ②特製バスタオル:山梨県/五味浩志 ③特製Tシャツ:北海道/笠原隆志 茨城県/大澤潔 埼玉県/前野英紀 福岡県/田島貢(以上敬称略)



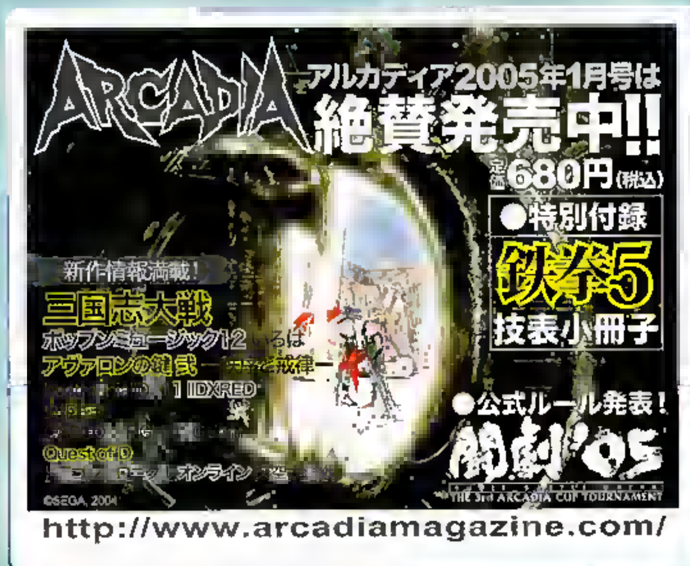
WEEKLY ファミ通
12/10号
好評発売中
特別定価350円[税込]
攻略小冊子
超凝縮6タイトル攻略豪華本
ドラゴンクエストVIII
空と海と大地と呪われし姫君
ワグナカルタ
桃太郎電鉄USA
ゼルダの伝説
ふしぎのぼうし
Halo 2
キングダム ハーツ
チェイン オブ メモリーズ
マリオテニスGC/ファイアーエムブレム 聖魔の光石/シャイニング・ティアーズ/テイルズ オブ シンフォニア/戦国無双 猛将伝/エースコンバット



ファミ通 プレイステーション2 PS2
ドラゴンクエストVIII
巻頭20ページ
別冊付録20ページ
グランツーリスモ4
12月10日号
好評発売中!
定価490円[税込]



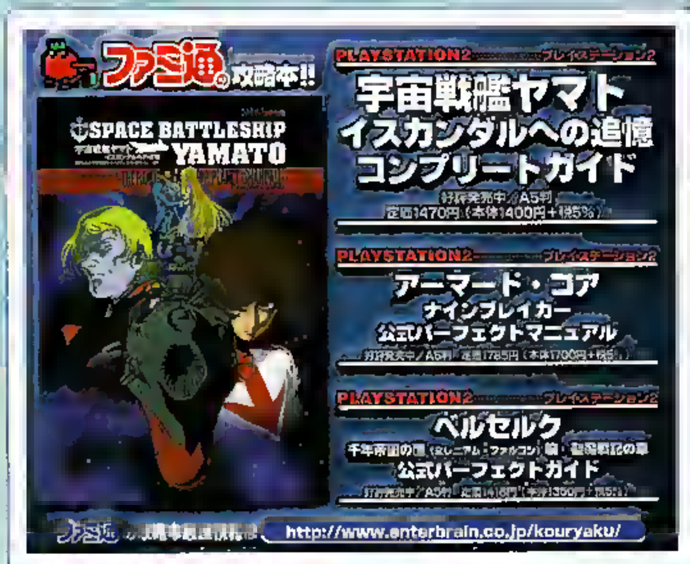
ファミ通 キューブ+アドバンス
1月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
ポケモン
別冊攻略
アドバンスSP デコレーションシール
2ヵ月連続 なりきり付録その2 リストバンド
別冊付録 まるわかりニンテンドーDS



ARCADIA
アルカディア2005年1月号は
絶賛発売中!!
定価680円(税込)
●特別付録
鉄拳5
技表小冊子
新作情報満載!
三国志大戦
ポップンミュージック12
アヴァロンの鍵 弐
Quest of D
●公式ルール発表!
闘劇'05
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT
©SEGA, 2004
http://www.arcadiamagazine.com/



ファミ通Wave DVD
2005 1月号
120分!ゲーム番組ギッシリのDVDビデオマガジン!!
注目のシリーズ最新作映像を速攻で収録!!
ロマンシング サ・ガ ―ミンストレルソング―
韓国で圧倒的な支持を得た話題のRPGを大特集!!
ほかにも 『バイオハザード4』の映像や『鉄拳5』のコンボ集など役に立つ情報が満載!!
キャラクター、システムなどその魅力に映像で肉迫!!
大好評発売中!!
定価980円(税込)
DVD VIDEO



ファミ通 攻略本!!
SPACE BATTLESHIP YAMATO
PLAYSTATION2 プレイステーション2
宇宙戦艦ヤマト
イスカンダルへの追憶
コンプリートガイド
好評発売中/A5判
定価1470円(本体1400円+税5%)
PLAYSTATION2 プレイステーション2
アーマード・コア
ナインブレイカー
公式パーフェクトマニュアル
PLAYSTATION2 プレイステーション2
ベルセルク
公式パーフェクトガイド
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

ファミ通チョイス
FAMITSU CHOICE
おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とは
ファミ通グループが、とくに
おすすめするゲームタイトルです。

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

11月発売のファミチョイタイトルの魅力を、各タイトルの記事を統括する担当編集者が語り尽くすぞ！　さらに、これらのタイトルの攻略本や『ファミ通チョイスDVD』の最新情報も満載なのだ！

11月発売のファミチョイタイトル 担当者が語るポイントと攻略本の内容は!?

ファミ通グループが総力を挙げて最新情報、攻略記事を展開中の11月発売のファミチョイタイトルは、以下の4本だ。今回は、記事の統括者でもあるタイトルごとの担当編集者がゲームの魅力をアピール！　さらに、最新攻略本情報も併せてご覧あれ!!

11/4発売 ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

ゲームボーイアドバンス GBA カートリッジ
任天堂　4800円[税込]
冒険・ファンタジー　アクション・アドベンチャー　開発　カプコン
バックアップ機能つき　CERO全年齢対象

このゲームを遊ばずしてどうするの？

統括編集者：乱舞吉田が語る

「ゼルダ」シリーズの完全新作「ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし」。リンクを操作してフィールドを駆け回り、アイテムを活用しながらダンジョンの謎解きに挑戦していく作りは、ユーザーに好評を博している「ゼルダ」シリーズの伝統をしっかりと受け継いでいる。本作は、はっきり言ってかなりの秀作。ゲームファンなら遊ばなきゃイカン。過去のシリーズのキャラクターが登場したり、懐かしのBGMが随所で流れたりと、『ゼルダ』シリーズファンをニヤリとさせる要素が満載ですぞ。



➡大人でも童心に帰って楽しめるゲームなのです。

今後の記事予定
週刊ファミ通、ファミ通キューブ+アドバンスともに、連載で攻略記事を掲載中！　かけら合わせやニテン堂フィギュアリスト掲載のファミ通攻略本も現在作成中!!

攻略本Now! 知りたいコトがなんでもわかる

「ゼルダ」初心者も安心！　全マップごとに、どのアクションでどうクリアーするのかをわかりやすく紹介しているぞ。もちろん、"ハートのかけら"の情報もバッチリ掲載されているのだ。パーフェクトクリアーを目指すなら、この1冊にドーンとお任せあれ！

ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし　パーフェクトガイド/12月26日発売予定/価格未定/判型未定

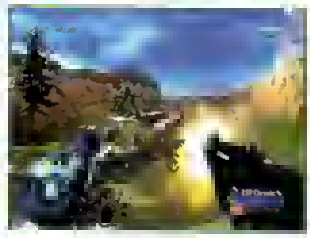
11/11発売 Halo 2(ヘイロー 2)

Xbox XB DVD-ROM
マイクロソフト　7140円[税込]/リミテッドエディションXbox Live同梱版:9975円[税込]
SF　シューティング・アドベンチャー
要259ブロック以上　CERO15歳以上対象

世界が熱狂するXboxの至宝！

統括編集者：Xbox遠藤が語る

「Halo 2」！　それは血湧き肉躍る壮大なバトルシューティング！　圧巻のSFストーリーが楽しめるキャンペーンモードも熱いが、やはり最大の魅力は臨場感抜群のオンライン対戦！　全世界での購入者は、発売初日だけで250万人以上という驚異的な数字に。以降、Xbox Live上では連日連夜、無数の激戦がくり広げられているのだ。世界が待ち望んだ多人数対戦の楽しさを、いますぐ体験すべし！



⬆オンラインでは自分と同じくらいのレベルの相手たちと戦うこともできる。

今後の記事予定
週刊ファミ通では、12月17日号から殿堂攻略がスタート。またファミ通Xboxでは、1月号の全18ページ攻略を皮切りに、大ボリュームの徹底攻略を展開していきます！

攻略本Now! すべての戦いを完全攻略！

「Halo 2」の両軸＝ひとり用のキャンペーンと対戦用のマルチプレイヤーを、ともに徹底攻略！　基本のマップ攻略はもちろん、独自に解析、検証した豊富なデータや戦術指南により、すべてのプレイヤーを上級戦士へと導きます。現在、鋭意制作中です！

Halo 2パーフェクトガイド(仮称)/発売日未定/価格未定/A5判

ファミ通 2004 WINTER vol.1 チョイスDVD 全国の販売店でただいま上映中！

ファミチョイタイトル、13作品の映像が収録されたファミ通チョイスDVD、もう見たかな？　全国約2000店舗のゲームショップで上映中(一部店舗では上映が終了していることもあります)。いよいよ始まった無料レンタルも要チェック！

ファミチョイDVDをナビゲートする豪華出演陣はこの4人



鉄平 TEPPEI
杏さゆり SAYURI ANZU
SHINYA ARINO 有野晋哉
YOSHIYUKI HIRAI 平井善之

全国のTSUTAYAで無料レンタル開始!!

全国420店舗のGameTSUTAYAで、ファミ通チョイスDVDのレンタルがスタート(一部店舗除く)。レンタル料は無料。じっくりと注目作を鑑賞できるチャンスだぞ！

このPOPが目印!!



※協力店リストは11月15日現在のものです。
※一部店舗ではファミ通チョイスDVDの上映を終了していることがあります、ご了承ください。

マグナカルタ

11/11 発売

PS2 プレイステーション2 DVD-ROM ｜ バンプレスト 7329円[税込] ｜ ファンタジー ｜ RPG ｜ 要80キロバイト ｜ CERO全年齢対象

キャラクターデザイン：キム・ヒョンテ、音楽：ジャン・ソンウン、企画開発：ソフトマックス



統括編集者：レゲー秋山が語る

『マグナカルタ』は、人間と"ヤソン"という種族のあいだでくり広げられる戦いと、そこで刃を交える登場人物たちのドラマが紡ぎ出されるRPGです。見どころは、主人公のカリンツを始めとして、敵味方それぞれのキャラクターたちが抱えているさまざまな憎しみや複雑な思いを軸として進行するストーリー。とくに、終盤における息もつかせぬドラマティックな展開は必見ですよ！



↑それぞれが抱える"陰"の描きかたが絶妙なんです。

今後の記事予定

週刊ファミ通12月10日号の攻略記事と、ファミ通WaveDVD 1月号の収録映像も要チェック。さらに、携帯サイト"ファミ通攻略館"では攻略情報を配信中(有料)です！

攻略本Now! 唯一の完全攻略本

マップとともに壮大なシナリオをエンディングまで完全攻略！　アイテムやモンスター、各流派のデータに加え、日韓開発陣&主演声優インタビューも収録。すべてのユーザー必携の1冊です！

マグナカルタ オフィシャルパーフェクトガイド 12月27日発売予定/価格未定/A5判

ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

11/27 発売予定

PS2 プレイステーション2 DVD-ROM ｜ スクウェア・エニックス 9240円[税込] ｜ 冒険・ファンタジー ｜ RPG ｜ 要178キロバイト ｜ CERO全年齢対象

シナリオ・ゲームデザイン堀井雄二、キャラクターデザイン鳥山明、音楽すぎやまこういち、開発レベルファイブ

安心。それを感じさせてくれる稀有な1本

統括編集者：時計じかけ豊田が語る

「『Ⅷ』はおもちゃ箱。いろんな楽しさが詰まっている」とは、『Ⅷ』の生みの親である堀井雄二氏の弁。その言葉のとおり、ユーザーを楽しませる、さまざまな試みが『Ⅷ』には凝縮されている。3D表現となっても「ドラクエ」らしさはもちろん健在で、シリーズで紡いできた伝統に新しき挑戦、新しき要素、新しき楽しさが加わりながら、見事な円舞曲を奏でている。日本でいちばん有名な"安心して楽しめるRPG"。僕は『Ⅷ』発売を心の底から歓迎し、出会えることをうれしく思う。



↑スキルマスターシステムの導入により、プレイヤー好みのキャラ育成が可能に。



圧倒的な存在感
魅惑的な臨場感

←影の主役ともいえるモンスターたち。その華麗かつ、ダイナミックな動きは要注目。

今後の記事予定

週刊ファミ通12月17日号から攻略がスタート！　10ページの大ボリュームで詳細データをお届け。ファミ通PS2 12月24日号にも攻略情報が満載なのでお見逃しなく。

続々登場!! ファミ通チョイス ラインアップ

このマークが目印!!

"ファミチョイ"タイトル記事には右のロゴマークがつく。これがファミ通グループ応援の証だ!

「ファミ通チョイス」とはファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

そのほかのファミ通チョイス　ラインアップ

発売日	タイトル	機種	メーカー	価格
12月9日発売予定	機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム	PS2/GC	バンダイ	7140円[税込]
12月16日発売予定	テイルズ オブ リバース	PS2	ナムコ	7140円[税込]
12月16日発売予定	メタルギア ソリッド 3 スネークイーター	PS2	コナミ	7329円[税込] 限定版13440円[税込]
12月16日発売予定	スーパーロボット大戦GC	GC	バンプレスト	8190円[税込]
12月28日発売予定	グランツーリスモ4	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	7665円[税込]
今冬発売予定	デビル メイ クライ 3	PS2	カプコン	価格未定
今冬発売予定	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2	GBA	バンプレスト	価格未定
2005年1月20日発売予定	モンスターハンターG	PS2	カプコン	4990円[税込]
2005年1月27日発売予定	デジタル・デビル・サーガ ～アバタール・チューナー2～	PS2	アトラス	7329円[税込]
2005年1月27日発売予定	バイオハザード4	GC	カプコン	8190円[税込]
2005年1月27日発売予定	Another Century's Episode (アナザーセンチュリーズエピソード)	PS2	バンプレスト	7329円[税込]
2005年1月27日発売予定	ラジアータ ストーリーズ	PS2	スクウェア・エニックス	8190円[税込]
2005年1月発売予定	サムライウエスタン 活劇侍道	PS2	スパイク	7140円[税込]
2005年春発売予定	ファイナルファンタジーⅫ	PS2	スクウェア・エニックス	価格未定
2005年春発売予定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	PS2	ハドソン	価格未定(デラックスパック 価格未定)
2005年夏発売予定	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～	PS2	セガ	価格未定
2005年発売予定	GENJI(ゲンジ)	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定
2005年発売予定	ワンダと巨像	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定

攻略記事も続々スタート！

12月発売予定のファミチョイタイトルの攻略記事も、いよいよ動き出す！　まずは週刊ファミ通、ファミ通PS2 12月24日号からスタートする『機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム』の最速・独占攻略を要チェック。エキスパートたちによる充実の攻略内容はまさに"必読"！

ファミ通チョイスDVD 収録タイトル一覧

①バイオハザード アウトブレイク FILE2　プレイステーション2/発売中/カプコン
②ファイナルファンタジーⅪ プロマシアの呪縛　プレイステーション2/発売中/スクウェア・エニックス
③戦国無双 猛将伝　プレイステーション2/発売中/コーエー
④テイルズ オブ シンフォニア　プレイステーション2/発売中/ナムコ
⑤剣豪3　プレイステーション2/発売中/元気
⑥機動戦士ガンダムSEED 終わらない明日へ　プレイステーション2/発売中/バンダイ
⑦ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし　ゲームボーイアドバンス/発売中/任天堂
⑧Halo 2 (ヘイロー 2)　Xbox/発売中/マイクロソフト
⑨マグナカルタ　プレイステーション2/発売中/バンプレスト
⑩グランツーリスモ4　プレイステーション2/12月発売予定/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン
⑪テイルズ オブ リバース　プレイステーション2/12月16日発売予定/ナムコ
⑫メタルギア ソリッド 3 スネークイーター　プレイステーション2/12月16日発売予定/コナミ
⑬スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2　ゲームボーイアドバンス/今冬発売予定/バンプレスト

※①～⑬の数字の順番で、店頭で各タイトルの映像が上映されています。

全国約2000店舗で上映中!　<販売店(系列チェーン店)名一覧>

カメレオンクラブ系列チェーン店[全国]、ゲームアーク系列チェーン店[全国]、ゲオ(テレビゲーム取扱店)[全国]、シータショップ・コムロード[全国]、ソフマップ(テレビゲーム取扱店)[全国]、トップボーイ直営店[全国]、ドキドキ冒険島系列チェーン店[全国]、ファミコンショップ桃太郎チェーン店[全国]、VIC21系列チェーン店[全国]、古本市場　各店[全国]、マジカルガーデン[全国]、マジカルステーション　各店[全国]、メディアクラブ系列チェーン店[全国]、ヤマダ電機(テレビゲーム取扱店)[全国]、ヨドバシカメラ(テレビゲーム取扱店)[全国]、ラオックス(テレビゲーム取扱店：一部店舗を除く)[全国]、わんぱくこぞう系列チェーン店[全国]、WonderGOO(全店)[全国]、お宝創庫　全店(一部店舗は除く)[東海]、ファミーズ　全店(一部店舗は除く)[東海]、マグマート　全店[東海]、石丸電気ゲームワン[東京]、ゲーマーズ本店[東京]、ゲームステーションMARIO[東京]、GAMESマーヤ[東京]、さくらや[東京]、ベスト電器[東京]、ヤマギワ ソフト館[東京]、トイダック全店[神奈川]、エイデン本店[名古屋]、上新電機キッズランド大須店[名古屋]、デオデオ本店[広島]

携帯サイトで見られる"ファミ通攻略館"　月額315円[税込]で見られる携帯サイト"ファミ通攻略館"にアクセスしてみよう！　"iモード"なら、iメニュー→メニューリスト→TV/ラジオ/雑誌→雑誌→ファミ通攻略館、"Ezweb"なら、カテゴリで探す→TV・メディア→マガジン→ファミ通攻略館、"ボーダフォンライブ！(12月1日よりサービス開始)"なら、メニューリスト→TV・ラジオ・雑誌→出版・雑誌→ファミ通攻略館

COMING SOON

締切りギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

猛暑が懐かしくなるほど冷え込んできた今日このごろ。でも今回は、そんな寒さに負けないホットな4タイトルの新着情報をどどーんと紹介しちゃいます！

ソニックメガコレクション プラス

発売日	12月9日発売予定	価格	5040円[税込]
発売元	セガ	対象年齢	全年齢
ジャンル	アクション	その他	−

スピード感溢れる爽快なアクションで、全世界のゲームファンを虜にしたセガの誇る人気キャラ、ソニック。その『ソニック』シリーズの歴史をぎゅーっと詰め込んだ、お得な1本が登場！　他機種版からの移植となる本作では、隠しゲームも含めて全部で20タイトルを収録。しかも、そのうちの6タイトルは今回初めて収録される、ゲームギアのタイトルなのだ。さらにオリジナル要素として、お宝映像や海外版コミックなどが見られるぞ。文字どおり"プラス"の部分が充実したお得な内容だ。



↑1作目『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』からソニックのスピード感は変わらない。

↓『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』のエッグマン。ソニックの永遠の敵？



プラス要素① 特典映像が盛りだくさん!!

本作のオリジナル要素として、とくに『ソニック』ファンにうれしいのが"エクストラモード"の収録。いわゆる特典映像が楽しめるのだ。その内容は、ソニックの秘蔵イラストやパッケージ用CG、さらには現時点での最新作『ソニックヒーローズ』のメイキングムービーなど多岐にわたる。

コミック



←海外コミック『ソニック』全139巻の表紙を収録。

→1話分だけ、まるまる収録されている。ただし、日本語の注釈はない。

イラスト



→パッケージイラストやCGを堪能できる。

←各キャラクターのお宝イラストが満載！

ムービー

↓『ソニックヒーローズ』のメイキング。詳細な絵コンテから秀逸なグラフィックが作られている。



絵コンテ　途中段階　完成品

プラス要素② ゲームギアタイトル6本収録

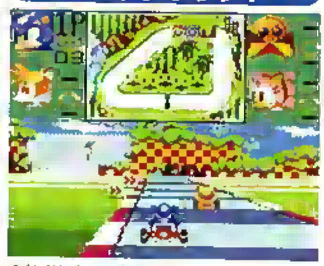
"プラス"要素のふたつ目は、ゲームギア版『ソニック』シリーズ6タイトルの追加だ。ゲームギアといえば、携帯ゲーム機としては国内で初めてカラー液晶画面を搭載した名機で、『ソニック』は同ハードを牽引したシリーズとしてファンからの支持も厚かった。その名作中の名作がXboxで蘇るのだ！　なかには、海外版などレアなタイトルも入っているぞ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



↑携帯ゲーム用でもメガドライブにひけを取らない内容が評価された作品だった。

ソニックドリフト



↑簡単操作でリングを取りながら相手と競いあうソニックのレーシングカートゲーム。

ソニック&テイルス



↑ゲームギア版の3作目。プレイヤーはソニックまたはテイルスを選んでプレイする。

ソニックラビリンス



↑ソニックを転がしてカギを集めるという斜め見下ろし型の画面が印象的なゲーム。

隠しゲームの7タイトルも遊びつくせ！

本作には20タイトルが収録されているが、すべて最初から遊べるわけではない。デフォルトで遊べるのは13タイトルで、残りの7タイトルは隠しゲームとして用意されているのだ（うち4タイトルは『ソニック』シリーズではないセガの名作ソフト）。隠しゲームを出現させるには、プレイ回数をこなすなど、ある一定の条件をクリアーする必要がある。



↑『ソニック3』のスペシャルステージが単独で遊べる『ブルースフィア』。

◆隠しゲーム一覧◆

ブルースフィア
ナックルズ イン ソニック2
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3&ナックルズ
フリッキー
ジ・ウーズ
コミックス ゾーン
リスター・ザ・シューティングスター

※表中色を変えてあるタイトルは『ソニック』シリーズではない収録作です。

Forza Motorsport

発売日	2005年発売予定	価格	未定
発売元	マイクロソフト	対象年齢	全年齢
ジャンル	レース	その他	Xbox Live対応

Xboxの性能をフルに活用した、究極のレーシングシミュレーター。リアルな挙動などといったシミュレーション性の充実はもとより、ファンにとって何よりもうれしいのは、世界60社以上の自動車メーカーから選りすぐりの人気車種が多数収録されている点。新たにいくつかの車種がお目見え。その見事なクオリティーに期待は高まるばかり!

話題のクルマが続々登場!



⬆若者に人気の高いホンダインテグラRJSpも満を持しての登場だ。



⬆根強い人気を誇るトヨタトレノも収録。走り屋の聖地と言われる筑波サーキットを疾走!



⬅筑波サーキットに佇むアウディTT。優雅なクルマは止まっていても絵になるというもの。早く走る姿を見てみたいものだ。

世界60社以上のメーカーが協力!

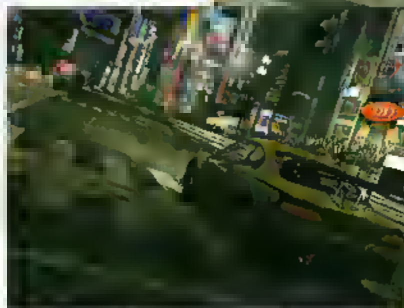
日本人になじみの深いあのコースも!

ニュルブルクリンク北コース(ドイツ)やリオ(ブラジル)、筑波サーキットなど、世界に名だたる有名コースが多数収録されている本作だが、今回新たに、日本を舞台にした2種類の新コースの画面写真が公開された。ひとつは、どうやら夜景に彩られた新宿の街並みのよう。そしてもうひとつのコースは、どうやらおなじみの"峠"のようだが……。

忠実に再現された大都会"新宿"の街を駆け抜けろ!



➡ガードレール間際を華麗に疾走する日産シルヴィア。危険と隣り合わせのスリリングなコースのようだ。



⬆クルマファンの夢でもあった、新宿の夜の街を駆け抜ける爽快感がここに!!

⬇走り屋の血が騒ぐ峠は、日本のコースに欠かせない?



メタルスラッグ4

発売日	今冬発売予定	価格	未定
発売元	SNKプレイモア	対象年齢	未定
ジャンル	アクション	その他	2人同時、Xbox Live対応

往年の硬派なゲームファンをも唸らせたアクションシューティングの名作『メタルスラッグ』シリーズの人気作がXboxに登場。新キャラに加え新システムを採用した本作。Xbox Liveに対応してのランキングも実現!



⬅新メンバーを含む4キャラから選んで操作できる。

定番2Dアクションがさらに進化して登場!



⬆謎の組織の壊滅のため、特殊工作部隊が立ち上がる。サイバーテロは防げるのか?

新機能"メタリッシュシステム"を極めろ!

本作ではハイスコア狙いを盛り上げる"メタリッシュシステム"を搭載! これは、ゲーム中のアイテム"エンブレム"を取るとゲージが出現。ゲージがゼロになるまでに稼いだ得点が、ステージ終了後に加算されるという得点システムだ。





⬆エンブレムをゲットして、メタリッシュゲージを出そう!

Mr.インクレディブル

発売日	12月2日発売予定	価格	6090円[税込]
発売元	ディースリー・パブリッシャー	対象年齢	全年齢
ジャンル	アクション	その他	Xbox Live対応

この冬話題の人気映画が、早くもゲームとして登場。かつてはスーパー・ヒーローの名をほしいままにしていた主人公Mr.インクレディブルが、家族とともに久しぶりの冒険に乗り出して……というストーリーの3Dアクションだ。映画の世界観を忠実に踏襲した本作では、映画と同じストーリーが楽しめ、展開によって操作するキャラが変化するようになっているのが特徴だ。本作には18のステージが用意されており、軽快なアクションはもちろん、謎解き要素なども盛り込まれているのだ。



⬆ゲーム中には、実際の映画の映像も使われているぞ。

⬆Mr.インクレディブルはもとより、夫人やふたりの子供(ヴァイオレット、ダッシュ)も操作可能。それぞれが個性的なアクションを持っている。



必殺技を駆使して世界の平和を守ろう!

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
フーフ21 江別店/帯広店/北見店/釧路店/
 帯広店/旭山店/登別店/東札幌店/新市店
ゲーマーズ 札幌店
セントラルキビー
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
ミニ 青森店/八戸店/三沢店
セイシ堂 駅前店/五所川原店/中野店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
フーフ21 秋田店
一休さん 横手サティTVゲームコーナー
ブックオフシティビア ファンフ・フタ湯
ゆにこん堂 本荘店
●岩手●
フーフ21 一関店
COMG! 盛岡南サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店/泉バイパス店/岩沼店/
 古川店/若林店/はっぴい館/古川店/
 大和町店
TVハニップ 佐沼店
ベスト電器ハル ヤマチュウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん 米沢サティTVゲームコーナー
ウキウキ新大陸 寒河江駅前店/鶴岡ヤマザワ店/
 山形大学前店/山形西バイパス店
シーガル 山形十日町店/米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店/十日町店
■福島県
フーフ21 会津店
一休さん 会津サティTVゲームコーナー/
 ホトリキグリーンモールTVゲームコーナー/
 ベイシア安積店/ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店/ふくしま
ブックオフ 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア小千谷店/
 ベイシア新潟亀田店
スムプール
COMG! 見附店/白根店/小千谷店/亀田店/
 安中店/小出店/五泉店/小針店/
 三条四日町店/長岡西店/水戸店/出来島店/
 巻店/新津店/新潟さつきが丘店/見附店/
 六日町店/新発田店
ホームエンタテイメントステーション 新潟店
マジカルガーデン 柏崎店/新潟紫竹山店
マジカルステーション 長岡店/三条ビブレ店/
 白根店/新三条店/長店
ユニップ 新潟大学店/新潟関屋本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
ラビアランド 長野店/桜ヶ岡店
一休さん ビルフェロー長野サティ店/
 ビルフェロー佐久平サティ店/ベイシア須坂店/
 ベイシア更埴店/ベイシア中野店/
 ベイシア伊那店/ベイシア佐久店
エイデン 大町店/飯田店/飯田インター店/
 下諏訪店/飯田インター店/松本なぎさ店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルプレイス ファブルファイン店
ミム 神川店
メジマ 長野店
ブックハウスミム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア高崎店/ベイシア安中店/
 ベイシア伊勢崎店/ベイシア太田店/
 ベイシア藤岡店/ベイシア渋川店/
 ベイシア渋川こもち店/
 ベイシア高崎モール店/ベイシア前橋店/
 ベイシア館林店/ベイシア前橋モール店/
 ベイシア吉井店/ベイシア吉井店
フウム 太田店/大泉駅前店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 桐生店/下仁田店/上中居店/
 前橋町店/渋川中央店/前橋店/伊勢崎町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ牧太郎 伊勢崎店
文真堂書店 前橋店/四谷倉庫店/渋川店/
 太田店/大泉店/太田南店/笠懸店/片貝店/
 上大島店/上中居店/上中居店/青葉店/
 小出店/小泉南店/寺店/高崎駅前店/韮川店/
 薮塚店/玉村店/貝沢店/原町店/
 榛名町店/広沢店/富士見店/行田店/吉井店
リングス前橋南店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店/ベイシア烏山店/
 ベイシア宇都宮店/ベイシア真岡店/
 ベイシア矢板店
フウム 鹿沼店/足利南店
三喜屋 今市店/烏山店
サンユウドウ 矢板店
タイムクリップ 大平店/岩舟店
ドキドキ冒険島 宇都宮店
ブックオフ 大田原店
ブックランドアレックス
文真堂書店 宇都宮店/八幡店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん ベイシア神栖店/ベイシア下館店/
 ベイシア玉造店
Jack 鹿嶋店
トイズ・わん 石岡店
TVハニップ 神栖店
ブックオフ 下館店
U・らんど 三和店/岩井店
●埼玉県
コンドウトーイ
一休さん ベイシア寄居店
スプリディ 上尾店
須田書店 BOOM所沢店/本店/三郷店
ゲーマーズ 大宮店
ゲーム天国 蕨店
さくらや 浦和西口駅前店/大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
セイシングループ 本庄けやき店
ドキドキ冒険島 春日部店/南浦和本店
コジマ 浦和店/大宮店/越谷店/所沢本店/
 NEW上福岡店/鳩ヶ谷店/三芳店/春日部店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店/入間店/
 春日部店/川越店/川越駅前店/北坂戸店/
 行田店/鴻巣店/坂戸店/狭山ヶ丘店/
 狭山台店/新座店/千間台店/草加店/
 秩父店/鶴ヶ島店/熊谷店/蓮田店/
 東松山店/深谷店/ふじみ野店/本川越店/
 寄居店
ファミコンハウス ビムロ
文真堂書店 長瀞店/狭山入間店/狭山店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 熊谷ブックドーム店
ミルキー2 鶴ヶ島店
ミルキー3 坂戸店
ロムハウス 上福岡店/岩槻店
■東京都
フール 錦糸町店/本町店
AZ Market 春日店/立川店
おもちゃの王国
キムラヤ 町田店パート1館
真田書店 若葉台丘店
ゲーマーズ 池袋本店/立川店/本店7号館/
 町田店
ゲームキッズ 吉祥寺店
GAME 8マーヤ
スヤマ 井上店/府中店
さくらや 池袋東口店/池袋店/
 新宿西口駅前店/新宿東口駅前店/
 新宿ホビー館/聖蹟桜ヶ丘店/
 新宿八重洲北口店
サンソフト
ジーフォン 石神井公園店/富士見台店
スーパー2番館
セキド 中野店ゲーム市場
ソフトランドDuck 学芸大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぶんぶん 武蔵小山店
大成堂 石神井店/文京店
TVハニップ 赤羽店/練馬店
真武蔵書店 渋谷店7階TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 本郷店
ノーサイド 阿佐ヶ谷店/富士見台本店
メジマ 町田店/豊島店/国分寺店/小平店/
 相生店/多摩境店/中野店/NEW町田店/
 八王子本店/町田店/府中店
ハチスゲ 大塚店/蒲田店/多摩川店
ビックカメラ 池袋東口店/池袋西口駅前店/
 渋谷本店/渋谷ハチ公口店/渋谷東口店/
 新宿西口店/新宿東口店/立川店/有楽町店
ピコトイン
ファミコンショップ ピッスロ
ファミコンショップ牧太郎 駅前店/清瀬店/
 成増店/ひばりが丘店
ファミコンハウス 小田急駅前店
ファミコンランド 光が丘店/光が丘公園店
ファミコンワールドけん 福生店/小作店/
 羽村店/福生店
ペニーレイン 蒲田西口店
マジカルガーデン 練馬店/大山店/武蔵小山店
マジカルステーション FK II武蔵小山店
マップスメディカルショップス 立川店
 麻布店/大井町店
murauchi.co.jp 八王子本店
モトナワールド 飯田店/調布店
もりたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店/新宿西口ゲーム館/
 新宿西口本店/新宿東口駅前店/八王子店/
 マルチメディア秋葉原店/
 マルチメディア町田店
ロムハウス 成城学園店/中野坂上店/
 西日暮里店
■千葉県
ドキドキ 浦安店
一休さん ベイシア佐倉店
おもちゃのおづさや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBYキッド
ディスクユニオン ビュウ柏店
ドキドキ冒険島 船橋店
ホビーランドチューブ
マジカルガーデン 茂原店
モトナワールド 松戸北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 川本屋ティTVゲームコーナー
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店/上大岡店/
 湘南下永谷店/下瀬谷店/十日市場店/
 戸塚店/鶴見店/三ツ境店
ComDock 大井松田店/溝の口店/東戸塚店
スンダマート 横須賀店
さくらや 横浜ビブレ店
ソフトランドBOSTON 日吉店
ソフトランドGARAGE 武蔵小杉店/新丸子店
ソフトランドぶんぶん 大倉山店/新城店/
 向ヶ丘店/元住吉店
ディスクユニオン ビュウ 関内店
デオデオ 横浜みなとみらい店
TVゲーム&ハラスティー ピース
TVハニップ 横浜駅前店
テレビッ子 あざみ野店/藤崎店
トイホビー ナガミ店
トイザらス 相模大野店/南林間店/大和店
ドキドキ冒険島 藤沢店
メジマ 厚木店/伊勢原店/秦野店/茅ヶ崎店/
 古淵本店/相模原店/藤沢店/平塚店/
 六浦山店/茅ヶ崎店/相模大野店/
 NEW横浜台店/NEW厚木店/NEW平塚店/
 秦野店/鶴見店/海老名店
ビックカメラ 相模大野店/横浜西口店
ピネット 大和店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 長後駅店
ファミコンプラザジェイズ
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション 戸塚店/
 マップもえぎ野店
マルチメディアステーション ゼロワン 青葉店/
 綱島店
メディアポリス 港北東急店/川崎長沢店/
 東戸塚店/十日市場店/東戸塚店/
 東戸塚店
横浜タカシマヤTVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店/
 新百合ヶ丘駅前店/横浜駅前店
ロムハウス 大船店/藤沢店/鶴見店/宮前平店
■山梨県
おもちゃのイチヨセ
おもちゃのマルちゃん
TOYSマツリちゃん 甲府店
メジマ 上野原店/甲府店/韮崎店/富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松本店
スズポート 磐田店/富士店
ゲームショップぱる まぶりが浜店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
テレコムランド 伊豆長岡店
メジマ 伊東店/御殿場店/三島店/掛川店/
 沼津店/静岡店/焼津店/浜松店/富士店/
 藤枝店
PARADE 掛川店/磐田店/西焼津店/
 西伊豆店/浜松店/島田店/吉原店/藤枝店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 掛川店/佐鳴台店/森丘店/
 藤枝店/本郷店
ホビボン 富士店/藤枝店
マジカルガーデン グロスフミュゼ清水店/
 清水店/千代田店/浜松葵台店
メディアポリス 掛川店/富士店/御殿場店/
 島田店/沼津店/沼津リス一番町店/
 浜松店/袋井店/富士店/藤枝店/富士宮店/
 富士川駅前店/富士宮店/三島店/
 大福屋 浜岡店/三保店/不二屋店/本店
■愛知県
一休さん 清水屋犬山店/清水屋春日井店/
 清水屋小牧店/清水屋桃花台店/
 ビルフェロー春日井サティ店
エイデン 春日井店/安城店/
 稲沢リーフウォーク店/小田井ファミリー店/
 春日井店/高蔵寺店/小牧インター店/岡崎店/
 豊明店/千種タワーズ店/豊橋店/
 知多店/知多店/知立店/豊田高橋店/
 豊田店/碧南店/半田店/ヨップ大府店
オタッキー 豊田店/鳴海店/千代が丘店/
 中川店/平安通店/六番町店
おとわや あらがね店
おもちゃのジャンボ フスティ店
おもちゃの館 プレーゴン
GROOVE! 金山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション Bビック EASY/WEST
ゲーム道場 一宮店/稲沢店/小牧店/
 春日井店/豊田店
コンプマート 東山店
ザフザク 本郷店
自由書房
スーパーコンプマート 春日井セルビ/刈谷店
センヤ 豊橋店
ダンシングベア 一宮店/春日井店/豊橋店/
 豊明店/星ヶ丘店
デュスハ 豊橋店
TVゲーム フジタ
■岐阜
トップカルチャ 本店
ドリームランド 豊明店
ハイパーファミコン 上小田井店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグカレージ 江南店
ファミーズ 東久留米店/大曽川店/本山店/
 豊田店/知多豊田店/岩倉店/本店/
 東郷店/西尾店/半田インター店/岡崎店/
 名港店
ファミコンハウスあいてむ
ファミコンプラザ 豊町店/東浦店/
 ぴっぷBOYS
ホームエキスポ 瀬戸店/豊田店
MAG MART 池下店/一宮店/以中店/
 豊明店/清須店/当知店
マジカル 豊川店/西尾店
マジカルガーデン 石川町店/一宮北店/
 岡崎インター店/西春北店/岡崎レスリ店/
 刈谷店/春日井店/江南店/神田店/豊田寺店/
 豊川店/豊田インター店/豊田248店/
 豊橋店/豊明店/中川店/東海豊店/
 平針店/豊野店/緑店/栄店/守山店/
 作業店/ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店/三郷店/
 三谷台デルミナ店/豊橋花田店/ハウ・/
 はるひ店/ベル
マジナカ本店
ヤマダワタナベ メルサ店
■岐阜県
一休さん 清水屋高山店
エイデン 大垣ベルプラザ店/岐阜羽島店/
 可児店/岐阜キーキャドリーフ店/関店/
 美濃山店/多治見インター店/瑞浪店
株式会社ユーワン ユーワンワイド
キラヤ ビワ店
GAME SEVEN
コンプマート 野洲店
G/パワーズ かがしま店/長浜店
ダンシングベア 膳所駅前店
ファミコン 8P
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
マジカルガーデン 大津店/野洲店/彦根店/
 多賀見店
マジカルステーション 草津店/
 グロブスミュゼ草津店/三雲店/栗東店/
 マーゴ店
RUSH
●三重県
一休さん ビルフェロー桑名サティ店/
 ビルフェロー津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店/鈴鹿店/
 名張店/松阪店
ゲーム湯爺 白子店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生桑店/白塚大山田店/
 鈴鹿店/四日市店
マジカルステーション 伊賀店/
 シェトワ桑名店/シェトワ四日市店/富州原店
■奈良県
一休さん ビルフェロー西大和サティ店
ゲスン 奈良店
■和歌山県
おもちゃランド 和歌山店
キャップライ 新宮店
ミミスケ 国体道路本館店
ミミー
■滋賀県
ゲームプラザ元祖300 堅田店
ハピネスSOFT館
マジカルステーション イトショップみずの
U☆BEAT タカミ店/草津店
■京都府
フーフ21 北大路店
一休さん ビルフェロー向日町サティ店/
 ビルフェロー向日町サティ店
株式会社あさだ
ゲーマーズ 京都店
ゲームステーション ハイパーニュータイプ
 城店/四条店
ザウルス 本店/城店/上賀茂店/大宮通店/
 四条店
タカラトーイ 株式会社
ファミコンプラブビ・ドリーム
ファミザウルス 長岡店/山科店
マジカルガーデン 伊勢田店
マジカルステーション 西大路店
メディアショップボーン 西院本店
■石川県
COMG! 加賀店/小松店
三共ジョーシン もとまち店キッズランド
ソフトランド 杜の里店
ファミーズ 野々市店/加賀店/さくらい津幡店
■富山県
GROOVE! 富山駅前店
ゲンキランド 富山店/五福店
三共ジョーシン とやま本店ディスクピア/
 pitONE高岡店キッズランド/
 pitONE富山南店キッズランド
ショトル 魚津店/富山店/小杉店/
 黒部店/高岡中央店/二口店
ソフトエンターテイメント 富山店
ハイパーゲンキランド 富山店
ファミコンポップ
■福井県
オカトイズストア スバル店
おもちゃのクリス
おもちゃの王国すかい アミ店
ライト玩具店 福井店
三共ジョーシン pitONE若狭本店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 神明店/敦賀店
●大阪府
一休さん ビルフェロー南茨木サティ店/
 枚方ビブレ店
キャップライ 枚方店
阪急百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップCあにー 平野店
ファン フェスタ
ドラゴンワールドファスト 天王寺店/九条店/
 寝屋川店/鶴見店
なかよし 大東店/ネワイディウェブ店
ニシダヤ 本町店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 東大阪店
ホビーアイランド
ミメフゲ 和泉府中店/八尾店
メディアCITY 江坂店
遊スン 高槻店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
■兵庫県
くれよん 立花店/西神中央店
クロベスー 伊丹店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 芦屋店/灯出店/
 春日台店/西明石店/氷上店/西明石店
ゲームショップハッピーワン
げーむしょっぷ写楽
ドキドキ冒険島 西脇店
ドラゴンワールドタウン 明石店/加古川店/
 高砂店/姫路店/土山店/東加古川店
POWERメディアCITY 神戸三宮店
ファミーズ サンプラザ大鳥店/
 サンプラザ須磨店/サンプラザ本店
ファミコンショップスル
メディアCITY 西宮店/武庫之荘店/六甲店
メディオ! 伊丹店
モーモーランド 姫路店
遊スン 加古川店/塚口店/西明石店/姫路店/
 姫路キャスル店
■広島県
おもちゃワン 安芸店
ゲームフーフ 尾道店/呉店/東広島店/
 三原本店/福山店
COMG! 本通店
デオデオ 本店5F/呉本店/東広島店/福山本店
TOY&ゲーム とーく
ほとや タカメ本店
ファミザウルス 呉店
メディオ! 福山店
■岡山県
一休さん 岡山ビブレTVゲームコーナー
ゲーマーズ 岡山店
コドモ堂 ビブ店
テオディ 倉敷店/津山店
ベスト電器LAND 倉敷本店
メディオ! 倉敷店
遊スン 玉島店
■鳥取県
デオデオ 米子店
ファミコンショップルーク 駅南店/湖山I号店
遊スン 米子店
■島根県
デオデオ 出雲店
●山口県
COMG! 岩国店
デオデオ 下関店/山口店
マジカルステーション 長府店/山口大内店/
 山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレTVゲームコーナー
ゲームフーフ 今里店/丸亀店/坂出店/
 善通寺店/丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
■徳島県
ゲームショップニュースビー1 沖浜店
TVゲームフレンドZERO 鳴門店/徳島西店
TVハニップ EAST徳島店
■高知県
ゲームロータ 土佐道路店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 高知店/おとぎ夕店/
 野市店
■愛媛県
デオディ 松山本店
トイハブラ
ファミコンスーパーZ
ベスト電器LIMB 松山本店7階
■福岡県
フーフ11 大野城店/戸畑店
AMA
株式会社 大和万博サンリル
日月堂 朝倉店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 春ヶ丘店
ジョイ 遠賀店
ビックカメラ 天神店
デオデオ 福岡西店/北九州店/八幡西店
ファミコンプラザBOB
ザップフロンティション 小倉店
ブックマーケット 赤坂店/福岡店/宗像店
ベストビデオ 直方店
ベスト電器LIMB 本店
マジカルガーデン 福岡店
マジカルステーション 大牟田店/
 八女インター店
メディアナイン 小倉店/城野店
有限会社木田玩具 (OKおもちゃ見島センター大
 牟田本店)
■佐賀県
フーフ11 上峰店
インキヤ堂 唐津店
佐賀屋 鳥栖店/伊万里店
ファミコンハウス 伊万里店/唐津店/武雄店
ファミコンワールド 鳥栖店
マジカルガーデン 佐賀本店/鳥栖店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
佐世保チーム遊びまる 大村店/下島店/
 大塔店/日野店
ファミコンハウス 長崎公園通り店/西三城店
メディアクラブ 大村店
NOTO 諫早店/時津店/花丘店/長崎店
■熊本県
チャレンジャー 健軍店
ファミコンショップサンライト 浜線店/
 光の森店
BOOKSあんとく ミメフゲ本店
ベスト電器LIMB 熊本本店
マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
新星 熊本店/長嶺店/八代店
■大分県
株式会社トキハ
ゲームミュージアム 時津店
JOY・フレンド 下郡本店/大分店
TVチャンプ 竹町店/高城店/別府店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店/大在店
■宮崎県
デオデオ 宮崎本店
ベストソフトタウン 日南店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドトキップ 伊集院店/川内店/
 国分店/加治店
ガラッピ堂
デオデオ 鹿児島本店
ファミザウス 国分店
マリオの店 西駅店

わんぱく 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
WonderGOO 全店

X Schedule
新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは11月20日現在のものです。

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2004年12月発売のソフト								
2日	Mr.インクレディブル	ディースリー・パブリッシャー	アクション	6090円	●		●	全
9日	ソニック メガコレクション プラス	セガ	アクション	5040円				全
16日	GUILTY GEAR ISUKA	アークシステムワークス	格闘アクション	5040円	●		●	12
	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	アクション	7140円			●	全
	Shrek 2 ◎	マイクロソフト	アクション	5040円	●	●		全
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	●		●	[illegible]
22日	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	アクション	7140円	●		●	15
2005年1月発売のソフト								
6日	デジモンワールドX	バンダイ	アクションRPG	7140円				未
20日	メック アサルト 2:ローンウルフ	マイクロソフト	アクション	7140円	●		●	12
27日	キングダムアンダーファイアーザ・クルセイダーズ~	ジャレコ	シミュレーション	7140円	●		●	未
	OutRun2	セガ	レース	7140円	●		●	全
	ウルトラパズルボブル	タイトー	パズル	5040円			●	全
	X-Men Legends ◎	マイクロソフト	アクションRPG	5040円	●	●		15
	Rocky:Legends ◎	マイクロソフト	スポーツ	5040円	●	●		15
今冬発売のソフト								
	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002(仮題)	SNKプレイモア	格闘アクション	価格未定			●	未
	メタルスラッグ4	SNKプレイモア	アクション	価格未定			●	未

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
	スパイクアウト バトルストリート	セガ	アクション	価格未定	●	●	●	未
	スーパーモンキーボール デラックス	セガ	アクション	価格未定				未
2005年発売のソフト								
2005年春	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	エレクトロニック・アーツ	シューティング	価格未定	●		●	未
2005年春	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定	●			未
2005年	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	アクション	価格未定	●			未
2005年	Unreal Championship 2:The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定			●	未
2005年	Kameo:Elements of Power(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
2005年	Conker:Live and Reloaded(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
2005年	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~(仮題)	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●			未
2005年	Sudeki(仮題)	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●		未
2005年	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●		未
発売日未定のソフト								
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定				未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	加奈~いもうと~(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンぱにっく~アイダホポテトの逆襲~	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	アクション	価格未定	●		●	未
	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	ユービーアイソフト	アクション	価格未定	●		●	未

◎はXbox ワールドコレクションのタイトルです。
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象，12は12歳以上対象，15は15歳以上対象，18は18歳以上対象，未はは未定を表しています。

編集後記

●発売カレンダーもだいぶ寂しくなってきたが，もうちょっとでガラリと変わりそう。どう変わるかは……わかる？　しかも，そのラインナップときたら！　（まだ秘密？ムネタツ）

●ダウンロードで「ファントムダスト」にだいぶ活気が戻ってきた。うれしいなぁなどと思ってフレンド登録を見ると，みんながプレイしているのは「Halo 2」……。残念→切腹。（加藤）

●かなーり「DDAU」Live対戦にはまってます。まぁ，C+あたりをウロウロしてるんだけど……。おっと，攻略はSランクのライター陣がやっているのでご安心を。ではLiveで待つ。（ノリック）

●本誌や週刊の「Halo 2」仕事で久しぶりにダウン寸前！　何がつらいって連日Liveで満足に遊べないこと。腕，鈍りまくり。いっそボイスコミュニケータ常備で仕事するか？　（え）

●今年12月4日(土)～17日(金)に新宿シネマミラノにて映画「あゝ！一軒家プロレス」が2週間限定上映！　究極ハイテンションムービーを観よ！　って感じでどう？　Y本さん(笑)　（山）

●低価格DVD。「この映画，この値段なら……」なんて買っとくわけですが，観てないのが溜まるばかり。そもそも，冷静に考えて本当に欲しかったのか？　ワナだっ！　（いのふえ）

●緊急事態発生！　奇声をあげて笑う人，酔って体調を崩す人，もう戻ってこない人などが続出し，本誌ニュース班の被害は甚大です！　「Halo 2」おもろすぎ！　（鳳谷耳男）

●僕の食生活は独身男性のお手本がごとく偏ってます。それが災いして，先日栄養失調気味に！　毎日愛妻弁当を食べている既婚編集者を陰ながら妬んでます。　（百人乗っても稲葉）

●きわめて牧歌的な性格を自認している僕ではあるけれど，「Halo 2」は本当に血が騒ぐ。なにか人間の原初的な部分に訴えるものでもあるに違いない。強くなりたいなあ～。（古屋）

STAFF ON FAMITSU Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀方
編集長	松井宗遵
アートディレクター	山本和孝
編集スタッフ	加藤政樹／鈴木規卓／遠藤栄昭
	大塚英行／目黒龍／笠井正彦／新森雄大／稲葉哲秋／鳳谷年雄／田口博之／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／長嶋恒光／池田太郎
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川合昇／庄野香／砂田昇／森下素紀
編集協力	伊佐和人／石井ぜんじ／井尻隆志／北村孝和／関風
	香洲紫色／齋藤かよこ／佐藤大作／佐和聡治／鶴岡八幡／ティスカス
	戸塚俊一／ハメコ。／松崎雄一郎／松本亮／丸谷健太／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／巴組新吾／北山貴代／クリエイティブ レイ(池田伊知郎)
	デザインファクトリー・IN（石橋孝太）／フリーウェイ(小牧哲弘)
	プラティパス(西田佳子，芦沢夏彦，小田原信晃)／山内大助／One or Eight
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／前川朗広／幸宏樹／安部寿一／桐山謙夫
	高切正人／坂下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／梅田睦美
雑誌営業	酒井靖豊／堂前秀隆／中村喜忠
制作管理	青木孝道
マーケティング	上床光信／菊池隆司／塩沢聡
海外特派員	みちよ・パティロ

【イーエスブックスによるファミ通Xbox定期購読のご案内】

①発売日に配達することを保障します(一部地域を除く)
②送料無料です
③支払い方法は、「セブンイレブン前払い」「クレジットカード払い」「ネット銀行支払い」の3種類から選べます
④契約期間は1年限定で、契約が切れるごとに更新できます
⑤最初の申し込みにはインターネット端末が必要で、電話での申し込みには対応していません

イーエスブックス・アドレス　http://esbooks.co.jp

お便り，次号の特集に対する意見など，すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

エックスプレゼント

X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる! 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト「ガングリフォン アライドストライク」



←セガサターンで一時代を築いたリアルメカアクションの雄が登場!

発売元:テクモ ジャンル:アクション

3名

2 ゲームソフト「メタルウルフカオス」



←正義の大統領になり、悪の副大統領からアメリカを取り戻すのだ!

発売元:フロム・ソフトウェア ジャンル:アクション

3名

3 ゲームソフト「Shrek 2」

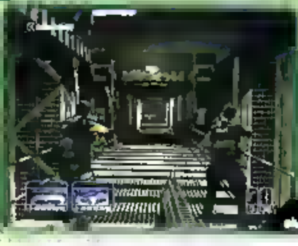


←長編アニメ映画がゲームに。4キャラを操る独特なアクション。

発売元:マイクロソフト ジャンル:アクション

3名

4 ゲームソフト「SWAT GLOBAL STRIKE TEAM」

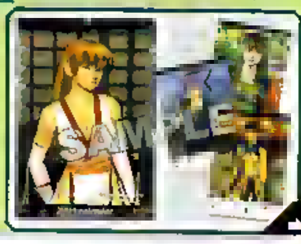


←SWATの隊長になり、隊員を指揮。テロ組織に立ち向かうのだ。

発売元:マイクロソフト ジャンル:FPS

3名

5 カレンダー Team NINJA カレンダー 2005



←来年も彼女たちといっしょに過ごそう。テクモさん、ありがとう。

提供:テクモ

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年1月29日(土)発売のファミ通Xbox '05年3月号にて発表させていただきます。

応募締切 12月25日(土) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの表には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⬭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⬭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.自営業 15.主婦 16.フリーター 17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか? 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox 2.スーパーファミコン 3.NINTENDO64 4.ニンテンドーゲームキューブ 5.プレイステーション 6.プレイステーション2 7.PS one 8.セガサターン 9.ドリームキャスト 10.ゲームボーイ(カラー版含む) 11.ゲームボーイアドバンス 12.ゲームボーイアドバンスSP 13.ワンダースワン(カラー版含む) 14.NEOGEOポケット(カラー版含む) 15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線 2.ISDN 3.ADSL 4.ケーブルTV 5.光ファイバー 6.そのほか 7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか?
1.毎日 2.週4~5日 3.週2~3日 4.週1日程度 5.月2~3日 6.ほとんど遊ばない 7.遊びたいけど通信環境が整っていない 8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない 9.いずれ楽しむ予定 10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか? 表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいメーカーを教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※弊誌は公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	19	連載コラム:プレイブゲーマーへの道
2	New Game Cross Review	20	攻略X:ファントムダスト
3	徹底攻略指南:Halo 2	21	攻略X:FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly
4	攻略大特集:DEAD OR ALIVE Ultimate	22	攻略X:トゥルークライム:STREETS OF LA
5	連載:Team NINJA FREAKS	23	攻略X:ヒットマン:コントラクト
6	X SPECIAL:GUNGRIFFON Allied Strike	24	攻略X:プリンクス 2 バトル・オブ・タイム&スペース
7	X SPECIAL:METAL WOLF CHAOS	25	連載:プリンクス通信
8	X SPECIAL:キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	26	連載:ワーコレGARAGE
9	X SPECIAL:OutRun 2	27	連載:海外ゲームMANIAX
10	X SPECIAL:スパイクアウト バトルストリート	28	連載:Xbox Liveで使える英会話講座
11	X SPECIAL:GUILTY GEAR ISUKA	29	連載:開発奮闘記
12	X SPECIAL:メック アサルト 2:ローンウルフ	30	連載:Xboxコミュニティーな人々
13	X SPECIAL:スター・ウォーズ リパブリック コマンド	31	X COMING SOON
14	X SPECIAL:ウルトラバズルボブル	32	X Schedule
15	読者コーナー:READER'S box	33	X Present
16	連載コラム:「ファントムダスト」夢日記	34	付録:Xbox ドレスアップシート① DEAD OR ALIVE Ultimate
17	連載コラム:フランス発Xbox事情	35	付録:Xbox ドレスアップシート② Halo 2
18	連載コラム:テレビゲーム研究講義		

表2 購入予定ソフト

1	OutRun 2	20	SWAT:Global Strike Team
2	Unreal Championship 2:The Liandri Confrict	21	戦場の出前持ち
3	ウルトラバズルボブル	22	ソニック メガコレクション プラス
4	X-Men Legends	23	デジモンワールドX
5	姉妹～いもうと～(仮題)	24	DEAD OR ALIVE code:Chronus(仮称)
6	CAPCOM FIGHTING Jam	25	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー
7	Kameo:Elements of Power(仮題)	26	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3 ブラックアロー
8	GUNGRIFFON Allied Strike	27	フィッシングライブ オンライン
9	キッチンぱにっく ～アイダホポテトの逆襲～	28	Fable
10	GUILTY GEAR ISUKA	29	Forza Motorsport
11	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダーズ	30	MASTER SLAVE
12	Conker:Live and Reloaded(仮題)	31	Mr. インクレディブル
13	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002(仮題)	32	METAL WOLF CHAOS
14	ジェイドエンパイア～龍神の帝国～(仮題)	33	メタルスラッグ 4
15	Shrek 2	34	メック アサルト 2:ローンウルフ
16	スーパーモンキーボール デラックス	35	RUNE BRID
17	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	36	レッド・デッド・リボルバー
18	Sudeki(仮題)	37	Rocky:Legends
19	スパイクアウト バトルストリート		

ファミ通Xbox 11月号 X Present当選者発表

①ゲームソフト「Halo 2」 富山県/松井將裕 大阪府/高橋映 三重県/東口拓磨
②ゲームソフト「ストリートファイター アニバーサリーコレクション」 神奈川県/杉本祖人 滋賀県/永嶋暁裕 岡山県/三宅健太郎
③ゲームソフト「ブリンクス2」 埼玉県/関口裕貴 奈良県/吉田友貴 熊本県/金田勝也
④ゲームソフト「FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly」 秋田県/黒沢裕介 千葉県/佐々木雅浩 埼玉県/羽村真史
⑤ラジコンセット 東京都/藤田純司
(以上敬称略)


PlayStation 2
XBOX
暗殺者にルールは必要ない
契約に従い、
HITMAN
CONTRACTS
ヒットマン：コントラクト
CERO 18
NOW ON SALE!!
PlayStation 2版／Xbox版
特典
エンターブレイン責任編集
完全暗殺マニュアル
同梱
エンターブレイン責任編集
『完全暗殺マニュアル』
を製品に同梱!
これさえあれば、あなたも
サイレントアサシン
になれるかも?
PS2版、
Xbox版共に5,800円(税込6,090円)
PC版 日本語版
[Windows® 98SE/2000/XP対応]
オープン価格
前作ヒットマン:サイレントアサシンも同梱!
成功報酬は総額100万円!
【ヒットマン:コントラクト】
やり込みコンテスト
応募期間
2004 10.14▶2005 1.15
詳しくは、http://www.eidos.co.jp/まで
このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。
Io-Interactive
eidos
アイドス株式会社 http://www.eidos.co.jp

ファミ通Xbox 2005 JAN. 1月号
特別定価630円 本体600円



FAMITSU・Xbox 2005 JAN.1月号
株式会社エンターブレイン
enterbrain

PRINTED IN JAPAN　凸版印刷

雑誌07885-01
4910078850154
00600